第5巻第9号昭和62年9月1日発行(毎月1日発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可 ISSN0911-2308

Let's Enjoy Computer Life

POPCOM

9
月刊ポプコム
1987
September
480yen

POPCOM IDOL
浅野愛子
AIKO
ASANO

期待の新作が勢ぞろい

やっぱり！RPGだよ人生は

ポプコム式緑陰図書案内
たまには読書もいいもんだ

大好評！音楽もポプコムだね
わくわくサウンド倶楽部
FMサウンドプティック

超新作ソフトレビュー
「抜忍伝説」「水滸伝」「グラディウス2」
「神羅万象」「レジェンド」

ゲームあり、コミックあり、
マル秘情報ありで、そりゃ
もう、ビッグなおもしろさ

ページをひらくとドキドキ楽しい

SHARP

●本体＋キーボードCZ-600CE 標準価格369,000円●15型カラーディスプレイテレビCZ-600DE 標準価格129,800円●チルトスタンドCZ-6ST1E 標準価格5,800円

パーソナルワークステーション

X68000

X68000 EXE（エグゼ）スクール開催

●参加者全員にX68000オリジナルテレホンカードを進呈●受講料500円

発売以来、パソコンフリークの話題を独占中のパーソナルワークステーションX68000。この高性能マシンに触れるチャンス到来。未体験者の方を対象に、全国主要地区でエグゼスクールを開催します。実際に手に触れて、可能性にあふれた魅力を体感してください。

詳細はお近くの特約店へ。

夢を超えたパーソナルワークステーション。

個人のツールとしての限界を追求したスペックを搭載。金、銀、そして金属の質感までも再現し得るグラフィックスをはじめとした異次元のアビリティが、まさにこのマシンの象徴として光彩を放っています。本来的に人のもつ創造性に応え得る、16ビットの必然。アーティスティックユースやラボラトリーユースに、この最先端の能力を自在に使いこなしてください。アドバンストユーザーの夢が、もっと未来まで包含されて、いま手の届くところに降りてきました。

実装密度を極限まで追求した フォルム一新のマンハッタンシェイプ

単に、スタイリッシュにフォルム一新、といってしまえば簡単ですが、ここにはそうした言葉ではいい尽くせない、チップ技術をも含めた集積技術、実装技術の確かな裏付けがあります。初めての2万ゲートLSI、ハイスピードICをはじめ10に及ぶカスタムICを開発搭載、本来デスクサイドであるべきカタチをデスクトップにまで凝縮しました。知的な、ハイレベルなユースにふさわしいセンシブルなデザインです。

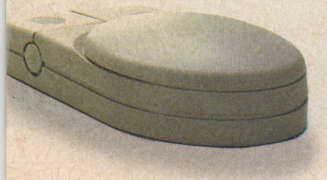
広くリニアなアドレス空間 プロセッサの未来を先取した68000

メモリ空間の制約にしばられていたグラフィック処理にも新たな次元をひらきます。8ビットの延長上の16ビットではなく、その処理能力に明らかに桁の違うプロセッサ。アドバンストユーザーのクリエイティビティに応える高度なシステム環境をサポートします。クロックはハイスピード10MHz。現時点でのハードの在り方へのひとつの解答として、私たちは68000の良心を選びました。

2Mバイトの大容量メモリ、 先駆の独立3画面設計

メインメモリは標準で1Mバイト、さらに内蔵で1Mバイト拡張でき、最大12Mバイトまで拡張可能な大容量設計。また68000のもつ広大なアドレス空間を活かして、テキスト(512Kバイト)、グラフィック(512Kバイト)、スプライト(32Kバイト)の3画面を独立構造として装備した独自のメモリアーキテクチャです。

ビジュアルコントロールで思いどうりに、 フレンドリーOS、Human 68k搭載



独自のハードウェアには独自のオペレーティングシステムが必要です。というよりこのX68000に限っては、そうせざる得ない特殊なハード環境が存在します。本機に搭載された独自のOSは、このマシンだけがもつ機能をすべてサポートすることはもちろん、日本語化、ユーザーフレンドリー化への解答をも示す全く新しいOSに仕上がっています。システムの起動後のジョブ選択から操作まで、ほとんどの処理をアイコンで表示し、マウスで選ぶビジュアルシェルによるオペレーティング。極論すれば、コマンドを知らなくてもコンピュータが操作できる。それほどまでのフレンドリネスを追求しました。

連文節変換も、マルチフォントも、 日本人にふさわしい強力日本語処理

JIS第1/第2水準漢字ROMの搭載はもちろん、約60,000語に及ぶ強力な辞書を装備。ここでも第2水準漢字がサポートされており、人名・地名をはじめ漢字でなければ表現しにくい熟語などもスムースに表示できます。またOS上のかな漢字変換ソフトウェアとして日本語入力フロントプロセッサを採用。2文節最長一致法という高度な構文解析にもとづいた連文節変換を実現しています。

感性を刺激する驚異の表現力 高解像度自然色グラフィックス

●512ドット65,536色同時発色/クロームやチタニウムに代表される高品位な金属の質感、金・銀表現、人の眼に映る色や形状をほとんどありのままに表現し得る自然色グラフィックスが、これまでのC.G.イメージを一新します。

●1024×1024の実画面エリアを装備した高解像度表示能力/テキスト、グラフィックともに1024×1024ドットの実画面エリアをもち、最大表示エリアは768×512ドット(65,536色中16色指定可能)。専門分野にも対応できる表示能力です。未表示エリアへのスクロールも自在。

●未体験の動画が駆使できるスプライト機能/新開発のスプライトICを搭載、16×16ドットの緻密なキャラクタが1ドットごとのスムースな動きで、512×512ドットの高解像度画面を縦横に疾走する。クリエイターの感性を刺激する新しい能力です。最大表示は水平32スプライト、1画面128スプライト。色表示も65,536色中16色指定が可能です。

●凝似高解像度スーパーインポーズ/512×512ドット(インターレース方式)レベルのスーパーインポーズ。さらにオーバースキャン機能の採用でスーパーインポーズによるテロップ文字の不自然な切れもありません。

●テキストビットマップによるフレキシブルな画面設計/独立したテキスト画面を装備するとともに、グラフィック同様のビットマップ方式を採用(65,536色中16色指定可能)。テキスト画面をグラフィック画面としても活用できます。しかも両画面の重ね合わせ表示もできるフレキシブルな画面構成です。

■リアルなサウンドシーンをクリエイトできる8重和音ステレオFM音源搭載■肉声や臨場音、音楽までもメモリやディスクに音声ファイルとしてもつことができるサウンドデジタイズ記録AD PCM■オートロードやオートイジェクト、インテリジェントな機能を装備した1Mバイト5"FDD2基搭載■操作のほとんどは手のひらで、狭い場所でも使える新開発マウス・トラックボール■ハードディスクはもちろん、イメージ入力端子、立体視端子など独自のインターフェイスを装備■3モードオートスキャン方式、高精細度カラーディスプレイテレビ(別売)。

※画面はハメコミ合成です。また、表示内容は実際とは多少異なる場合もあります。

あふれるクリエイティブマインド、いよいよ走り出したアプリケーション。

■ミュージック PRO-68K **CZ-213MS** 8月発売予定

メロディ譜、ピアノ譜、スコア(総譜)など、自由なレイアウトで書き込んだ譜面を内蔵のFM音源で演奏できる楽譜ワープロ & 演奏用ミュージックツール。 演奏データをBASICのPLAY文として出力も可能、サウンドPRO 68Kで作成した音色データも使えます。

■サウンド PRO-68K **CZ-214MS** 8月発売予定

1ファイル200音色単位で音色データの作成、編集が可能なサウンドエディティングツール。FM音源の全パラメータのグラフィックコントロールはもちろん、3D波形表示、言葉のイメージによる音色づくりができるイメージモードなど豊富な機能を装備しています。

■ビジネス PRO-68K **CZ-212BS** 8月発売予定

スプレッドシート機能、データベース機能、グラフ機能を合わせ持つ統合ビジネスソフト。9999行×255列の巨大なカルクシート、最大16個のウインドウ、充実の日本語入力、マウス対応のやさしいオペレーション。日本のビジネスシーンにふさわしいツールです。

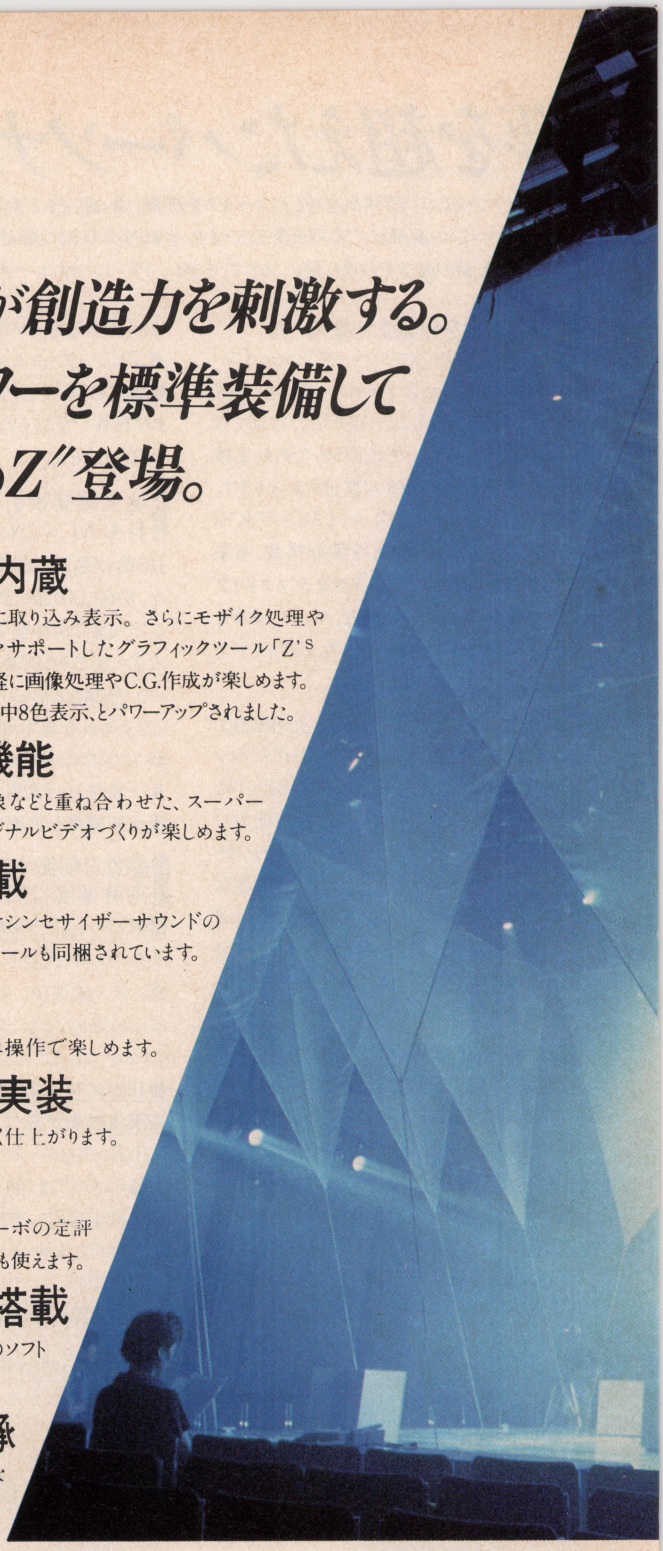
●グラフィックツール「Z'S STAFF PRO 68K」㈱ツァイトより近日発売 ●統合型スプレッドシート「KAMIKAZE」㈱サムシンググッドより8月発売予定●ゲームソフト「ゼビウス」(電波新聞社)、「スペースハリアー」(電波新聞社)、「レリクス」(ポーステック㈱)…以上近日発売

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)へ。

資料請求券 X68000 POPCOM 9月号

SHARP

リアルな〈映像〉と〈音〉が創造力を刺激する。
多才なクリエイティブパワーを標準装備して
"アートスタジオ・TurboZ"登場。



アナログカラーイメージボード内蔵

ビデオやテレビなどの映像を最大4,096色のリアルさで瞬時に取り込み表示。さらにモザイク処理や反転、階調を変える量子化処理など多彩な取り込み機能をサポートしたグラフィックツール「Z'S STAFF-Z」も同梱。わかりやすいアイコン表示とマウス入力で手軽に画像処理やC.G.作成が楽しめます。グラフィック機能も200ライン4,096色同時表示、400ライン4,096色中8色表示、とパワーアップされました。

4,096色対応ニューテロッパ機能

4,096色のコンピュータ画像はもちろん、テレビやビデオ映像などと重ね合わせた、スーパーインポーズ画像もビデオに録画できます。クォリティの高いオリジナルビデオづくりが楽しめます。

8重和音ステレオFM音源搭載

L・R2チャンネルのオーディオ出力によりダイナミックなステレオシンセサイザーサウンドの世界が拡がります。200音色を標準で装備したミュージックツールも同梱されています。

マウス標準装備

クリエイティブワークがフレンドリーに、複雑な作画入力も簡単操作で楽しめます。

JIS第1/第2水準漢字ROM実装

難しい人名や地名もスピーディに表示、住所録や名簿も美しく仕上がります。

システム・ユーザー辞書装備

音訓・部首索引で検索できる第2水準漢字をサポートしターボの定評ある日本語処理を強力にバックアップ。個人のデータベースとしても使えます。

1Mバイト5インチフロッピー2基搭載

大容量ファイルとして活用範囲を大きく拡げます。また2Dタイプのソフトウェアもそのまま使用でき、豊富な資産が活かせます。

X1ターボが誇るハイパフォーマンスを継承

使いやすさと、高度な能力で定評の漢字BASIC/多彩な通信ツールのサポートで手軽なパソコン通信/豊富なソフト資産が活かせるコンパチブル設計。

X1の高性能がこんなに身近に。

Model 30 (5"FDD 2基内蔵)
パーソナルコンピュータ+キーボード
CZ-822C(B・E)　標準価格 118,000円

Model 20 (高速電磁メカカセットレコーダ内蔵)
パーソナルコンピュータ+キーボード
CZ-820C(B・E)　標準価格 69,800円

パソコンテレビ X1G

■14型カラーディスプレイテレビ CZ-820D(B・E) 標準価格 79,800円
※品番中の( )表示は、B〈ブラック〉・E〈オフィスグレー〉を示します。

ターボの系譜を受け継いだ
ハイコストパフォーマンス機

パソコンテレビ X1 turbo III

パーソナルコンピュータ+キーボード
CZ-870C(B・E)　標準価格 168,000円
15型カラーディスプレイテレビ
CZ-870D(B・E)　標準価格 109,800円

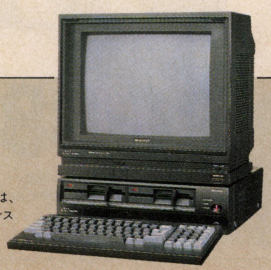
シャープ㈱株式会社●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)電子機

X1 パソコンテレビ turbo Z

パーソナルコンピュータ＋キーボード
CZ-880C(B)ブラック(E)オフィスグレー……標準価格218,000円

15型カラーディスプレイテレビ
CZ-600D(B)ブラック(E)オフィスグレー……標準価格129,800円

●チルトスタンド CZ-6ST1 標準価格 5,800円は別売です。



※品番中の( )表示は、B〈ブラック〉・E〈オフィスグレー〉を示します。

年間購読受付中！

情報満載！活用120％！

Xファミリー情報誌『それ行け！Xファミリー』(隔月刊)

◆年間購読申し込み方法
郵便振替にて最寄りの郵便窓口から下記口座までお申し込みください。
- 口座番号：東京0-127451
- 加入者名：エーゼットビジコム㈱それ行けXファミリー編集部
- 金額：2,640円(送料込)
- 奇数月15日までにお申し込みの場合、翌偶数月号よりお送りいたします。
(例：9月15日までにお申し込みの場合、10月発行の19号からの発送になります。)

器事業本部テレビ事業部第4商品企画部〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)へ。

資料請求券
X1 turbo Z
POPCOM
9年

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

今回のテーマ
PC-8800シリーズでパソコン通信にチャレンジ。

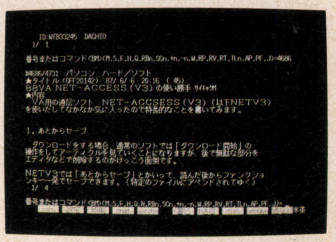
毎日、新鮮な情報と出会える
NECの"PC-VAN"をはじめとするパソコンネットワーク。
だれでも簡単に使える日本語通信ソフトで
コミュニケーションがさらに広がります。

NEC PC 88 NEWS

PC-8800シリーズを使いこなすための耳より情報。

楽しみ方、自由自在。NECのパソコン通信サービスPC-VAN。

いま、一番ホットな情報メディア、パソコン通信。一人対一人、複数対複数の多次元情報ネットワークが、パソコンの可能性を一気に広げてくれます。PC-VANは会員2万5千人、アクセスポイント約90ヶ所を持つ、国内最大のパソコン通信サービスです。会員が多いということは、情報が多いということ。ネットワーキングの楽しさも、ますますアップしています。PC-VANのサービスメニューは、次の4つ。①加入メンバー一人一人が専用のメールボックスを持ち、メンバー間で情報交換できる電子メール②さまざまな情報を自由に書き込んだり、読んだりできる電子掲示板サービス(BBS)。メッセージボードには「情報提供トピックス」「パソコン・コンファレンス」等、12ジャンルのメニューを用意。メンバーは自分の得たい情報コーナーを選択し、ボードに書き込めば、メンバー全員と自由に情報交換が行えます。③時事通信ニュースをはじめ、各種オンラインデータベース、生活情報、旅行情報など、多彩な最新情報がリアルタイムに引き出せる情報提供サービス④特定のメンバーだけで利用できるCUG(Closed User Group)等、幅広い分野をカバー。ビジネスに、プライベートに、PC-8800シリーズが24時間フルタイムで活躍します。PC-VANは誰でも参加できるパソコン通信サービス。さあ、あなたも加入しませんか。



電子掲示板の画面

●CPU:16ビットカスタムマイクロプロセッサμPD9002(V30/μPD70008AC命令コンパチブル 8MHz)●RAM:メインメモリ512KB(最大1.5MBまで拡張可)●ROM:メイン480KB、辞書288KB(約4万語の辞書、連文節変換)●グラフィック表示:65,536色同時表示(640×200ドット時)、256色同時表示(640×400ドット時)etc.●スプライト表示:サイズ(8×4)~(256×256)ドット、4,096色中1色又は16色、最大32個●専用LSI:テキスト・スプライトプロセッサ/スーパーグラフィックプロセッサ/論理演算機能付きデュアルポートRAM

新登場

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88 VA

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵……本体標準価格298,000円
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)

マウス標準装備

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン 国内実績No.1

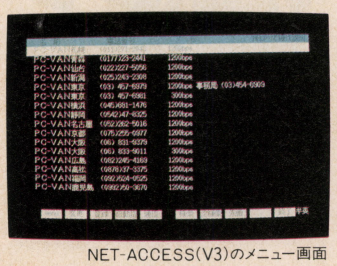
■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札 幌) 011(251)5531
中 部 支 社(名古屋) 052(262)3611
中 国 支 社(広 島) 082(247)4111

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

日本語通信ソフトNET-ACCESS(V3)/NET-ACCESSで、ログインしてみよう。

NET-ACCESS(V3)/NET-ACCESSは、PC-VANをはじめ各種BBSやオンラインデータベースにアクセスできる日本語通信ソフトです。ファンクションキーで簡単にコマンドが実行できるほか、メニュー形式によるパラメータの設定、オートダイヤルやオートログイン等、使いやすさも抜群。はじめてパソコンに触れる人でも気軽にアクセスできます。また、ダウンロード、アップロード機能をサポートしており、XMODEM手順を用いたマシン語プログラムのファイル送受信なども容易に行えます。



NET-ACCESS(V3)のメニュー画面

操作が簡略化できるオートログイン機能等を装備※。

接続の手順を記憶するオートログイン機能を利用すれば、2度目の接続からは面倒な操作は必要ありません。また、オートダイヤル/オートリダイヤル、パワーオンログイン(電源をいれると同時にログイン)など、便利な機能を装備。操作をさらに簡単にしてくれます。

優れた日本語処理。

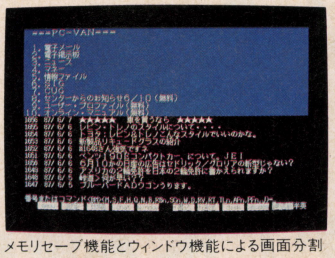
PC-8800シリーズの優れた日本語機能をフルサポート。ワープロ感覚で日本語が扱えます。受信漢字コードは自動的に判別。また、送信漢字コードが異なる場合は警告を出します。

ちょっと便利なユーティリティ。

NET-ACCESSでは、名簿(電話帳)印刷、文書内容の表示/印刷、アスキー形式のBASICプログラムの文書ファイルを通常文書に変換するユーティリティがサポートされています。

NET-ACCESS(V3)で特にサポートされている機能。

PC-88VA専用のNET-ACCESS(V3)は、さらに機能を強化。わかりやすいヘルプメッセージや入力の内容を10項目前まで憶えているヒストリー機能、BBS等を読み終えた後で、その内容をファンクションキー一つでディスクにセーブできるアフタセーブ機能、受信内容を、本体のメモリに保存するメモリセーブ機能やウィンドウ機能(センタのメニューをメモリに記憶し、ウィンドウ画面に表示可能)、通信中にエディタが使えるオンラインエディタ機能やディスク管理機能などを備えています。



メモリセーブ機能とウィンドウ機能による画面分割

仕様一覧

	NET-ACCESS(V3) (PS88-VA102-HMW)	NET-ACCESS (PS88-205-2W)
対応機種	PC-88VA	PC-8800シリーズ (PC-88VA含む)
動作モード	V3モード	V1/V2モード
推奨モデム	PC-CM201/202	PC-CM201·202, PC-8801-12
ボーレート	75~19200bps	75~9600bps
データ長	7又は8	
ストップビット長	1.2	
オートダイヤル/リダイヤル	○	○
オートログイン, パワーオンログイン	○	○
ダウンロード, アップロード	○	○
ダウンロード, アップロード時の手順	XMODEM, 無手順のどちらか	
メモリセーブ機能	○	×
アフタセーブ機能	○	×
ウインドウ機能	○	×
受信漢字コード自動判別	○	○
使用漢字コード	シフトJIS, NEC JIS, JIS, 新JIS	
送受信漢字コードが異なる時	文字の色を変えて警告	メッセージにて警告
入力モード	ノーマルモード チャットモード	チャットモード固定
ANSIエスケープ	○	×
DISK管理(通信中)	○	×
オンラインエディタ	○	×
名簿(電話帳)リストアウト	○	○

※パーソナルモデムPC-CM201/202が必要です。PS88-205-2Wでは、PC-8801mkⅡTR、PC-8801-12(モデムボード)もサポートしています。

■価格:NET-ACCESS(V3)PS88-VA102-HMW(PC-88VA専用)18,000円
NET-ACCESS PS88-205-2W(PC-8800シリーズ全機種用)12,000円

時事通信ニュース・電子会議室・PDSサービス中!

PC-VAN会員募集中!

会員2万5千人、アクセスポイント約90ヶ所を持つ、国内最大のパソコン通信サービス"PC-VAN"にあなたも入会しませんか。1時間利用しても料金はわずか400円.!!人気のSIGもますます充実しています。

■加入料金:3,000円(1ユーザID毎) ■月額料金:次の従量制か固定制をご選択ください。■従量制:PC-VANへの接続時間3分あたり20円 ■固定制:月額2,000円(※)
お問い合わせはPC-VAN事務局 ☎03(454)6909
※一部のサービスにつきましては従量制料金が付加される場合があります

高なる知的快感——PC-8800シリーズ。

最新鋭CPU搭載のハイスピード。
余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-8801MH

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)
本体標準価格……208,000円

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。
ニーズに対応した3タイプの精鋭。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-8801FH

model 30……本体標準価格168,000円
(320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵)
model 20……本体標準価格138,000円
(320Kバイトタイプ5インチFDD1台内蔵)
model 10……本体標準価格 99,800円
(FDD別売)

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-8801FH model 30(B)

320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格……168,000円
(カラーディスプレイPC-KD862 ブラックタイプも同時新発売)

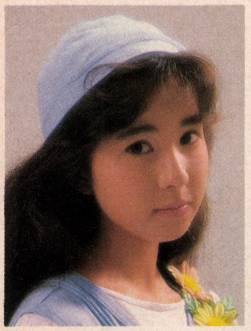
東北支社(仙台) 022(261)5511　東京支社(東京) 03(456)3111
北陸支社(金沢) 0762(23)1621　関西支社(大阪) 06(231)3111
四国支社(高松) 0878(22)4141　九州支社(福岡) 092(271)7700

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00~17:00月曜日~金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

日本電気グループ

CONTENTS

POPCOM 9 VOL.54 1987 SEPTEMBER



AIKO ASANO

ILLUSTRATED BY POCKY

期待の新作が勢ぞろい
やっぱり！RPGだよ人生はっ 10

パソコンだけがゲームじゃない
ザ・ゲーム・ミュージアム 80

スーパーホットなソフトはこれだっ！
超新作レビュー 86

こんなソフトが注目だっ！
X68000の要注意ソフトを集めてみたぞ！ 95

VIDEO GAME REVIEW 98

ポプコム式緑陰図書案内
たまには読書もいいもんだ 186

大杉コミカのこのソフトただものじゃない！
メタルギア 104

CG NOW!
3DCGテレビCM
キリン・メッツ 108

同時進行シミュレーションレポート
地球防衛軍 154

（カラーリングコンテスト選考結果発表 128）
夢工場'87 181

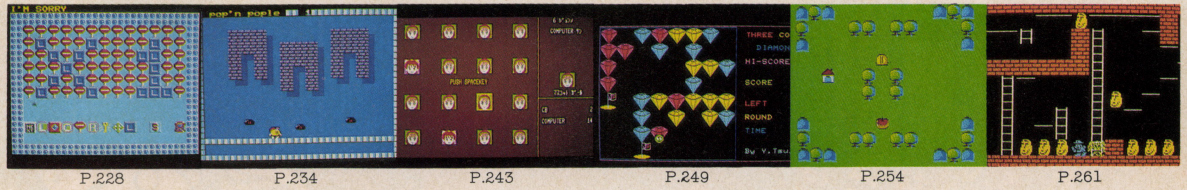
人気ソフト500本大プレゼントパート2
当選者発表 198

ゲームワールド潜入まんが
ガンダーラ その3・餓鬼界 199

草の根パソコン通信局レポート
文ネエさんの全国BBSおじゃま放浪記 214

世界の新作アニメが広島に大集合
国際アニメフェスティバル 216

monthly SOFT RADAR 129
女神転生／マンハッタン・レクイエム／プロデュース／スーパー・レイドック／HAYATO／スーパーロードランナー／フェアリーランド・ストーリー／アニマルランド殺人事件／ミケランジェロ／レプリカート／タイム・パラドックス



P.228 P.234 P.243 P.249 P.254 P.261

■ダ・ビンチCG講座 112
■海外ソフトウェアダイジェスト 120
■J.D.の映画にもいろいろある 124
■アイドルネットワーク 126
■〈情報ギッシリ〉RANDOM FILE 148
■円丈のドラゴンスレイヤー 158
■わくわくサウンド倶楽部 167
■HOUSEIのFMサウンドブティック 172
■POPCOMテクノダム 211
■入門者のためのQ&A 218
■新刊図書紹介 222
■ポプコムネットへのおさそい 224
■POPCOMMUNITY 268
■MEMBER'S FORUM 273

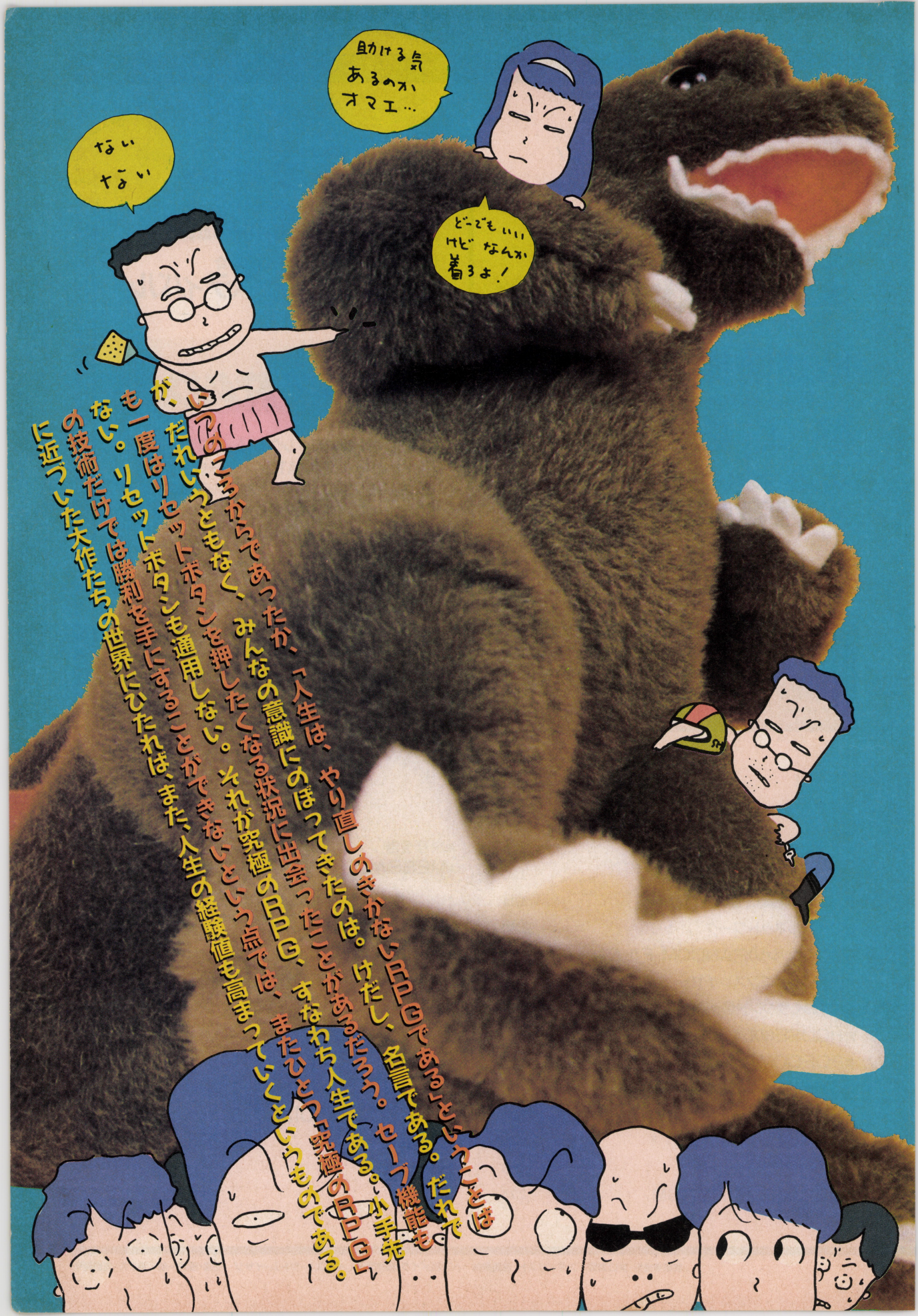
■次号予告 309
■MESSAGE FROM EDITORS 310

●よくわかる入門まんが●
おれたちマイコン族 281

●特別付録 **CGカセットレーベル** 163
オリジナルプログラム

ムズくて… I'm sorry X1シリーズ 228
POP'N POPLE X1シリーズ 234
SOUND SENSE PC-88SR以降 243
THREE COLOR DIAMOND PC-88シリーズ 249
Chappin FM-7シリーズ 254
SEIZE MSX 261

表紙●撮影・溝口清秀　スタイリスト・佐藤美鈴　ヘア&メイク・鈴木清子　イラスト・ツトム・イサジ　構成・田村一郎　モデル・浅野愛子



が、いつのころからであったか、「人生は、やり直しのきかないRPGである」ということばだれいうともなく、みんなの意識にのぼってきたのは。けだし、名言である。セーブ機能も、もう一度はリセットボタンも適用しない。リセットボタンを押したくなる状況に出会ったことがあるだろう。セーブ機能もない。リセットボタンも適用しない。それが究極のRPG、すなわち人生である。小手先の技術だけでは勝利を手にすることができないという点では、またひとつ「究極のRPG」に近づいた大作たちの世界にひたれば、また、人生の経験値も高まっていくというものである。

やっぱり！RPGだよ人生は

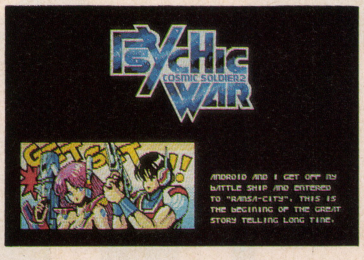
- サイキックウォー
- ラプラスの魔
- イース
- ウィザードリィ3
- ウルティマⅣ
- ボルフェスと5人の悪魔
- ガンダーラ
- ドラスレファミリー
- ZAVAS

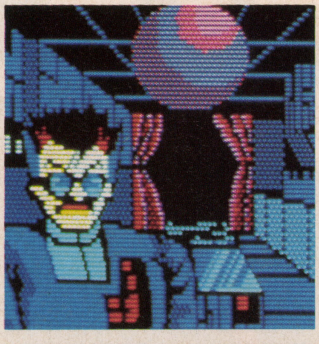
コズミックソルジャー2
サイキックウォー
工画堂

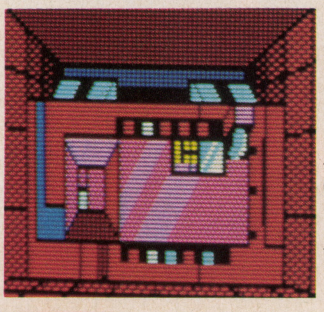
サイコソルジャーはSF版ランボーだな

職業、エディター。教育、ハヤカワSF文庫。恋人、アンドロイド。週末、サイコソルジャーになる。男はこうありたいね。てかっ？

●サイキックウォー
工画堂
PC-8801mkIISR以降
2枚組　8,800円
PC-9800シリーズ、PC-8801mkII、FM-7シリーズ、X1シリーズ、MSX2も発売予定



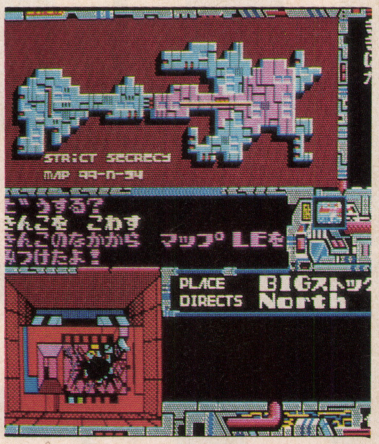

ラムサ地下のこっとう屋。また来たぞっ。


ビッグストック。まずはカードで……。

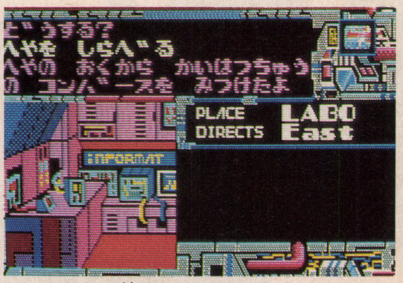
オーバーハイムに死す！

J.D.である。今月はコミカ休み。まっ、あの人もいそがしいみたいだかんね。で、まずニュース。来月号からポプコムで、『サイキックウォー』の連載マンガがスタートすることになった。喜べっ！　ゲームのバックストーリー（背景）を中心に、SFサイキックアクションという感じになる予定。『コズソル』ファンは、期待していてほしい。もちろん、アンドロイドも出るよーん！　というところで本題に入りたい。

『サイキックウォー』がどんなゲームかなんてことは、今さらいいよね。まさにRPG。設定SF。3D迷路。マップつき。ときたもんである。で、先月うろうろしてたイバニーズ星のところから、話を進めたい。えーと、ここでは、マップ2つと、VIPカードというのが手に入るんだよな。で、それで終わりかというと、とんでもなくて、このイバニーズの基地は2階建てだってことも、先月書いたよね。でもとりあえず、このゲートは通れないし、どうするか？　ほかの星、行っちゃいましょっ、なのである。行き先はオーバーハイム。J.D.



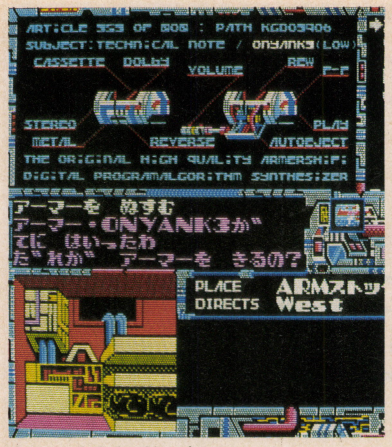
やっぱりこわさなきゃだめ？



これ、どっかに持ってかなきゃ。

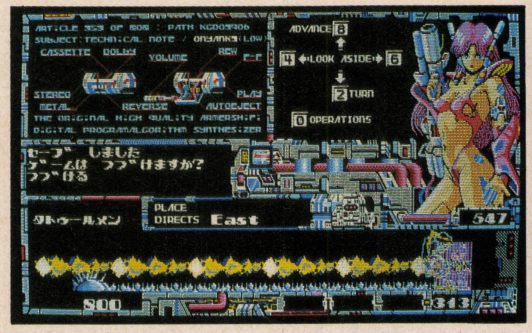
じつをいうと、最初ラムサからまちがって、ここ来ちゃったんだよね。もっ、強いのなんのって、敵キャラが。しかも、到着してすぐセーブしちゃったので、まーた初めっからやり直しだった。ま

やっぱり！RPGだよ人生は



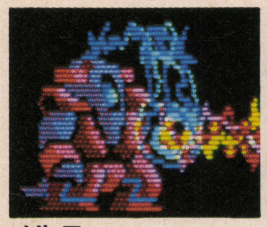
オニャンク３めっけっ！

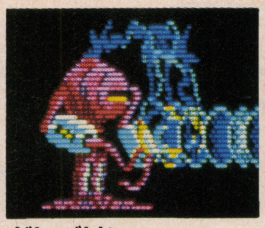
っ、こんなドジはめったにないことだと思うけど。で、さっすがイバニーズできたえただけあって、けっこう楽に殺せる。あっ、そうそう、いいわすれてたけど、ここでウッチャムちゃんをやとうことにした。やとうといってもお金払うわけじゃないけど。この人は、デュプラストという超能力をもってる。これって、モンスターと戦ってて、敵が降参するっていってきたときにきくやつで、ぬあんと、敵キャラに変身できる。で、情報とかも聞き出せちゃうのだ。もちろん、このウッチャムを入れるにあたっては、かなり苦労したけどね。ほかのメンバーのレベルやHPなんか、かなり上がってんのに、入れたてって全然ダメだから、↙

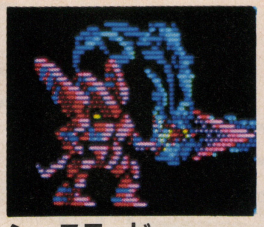


ううううっ全滅だっ！

アンドロイド、かわいそー。


メルティ


グレゴリン


シュステッド

ウッチャム。かわいい。

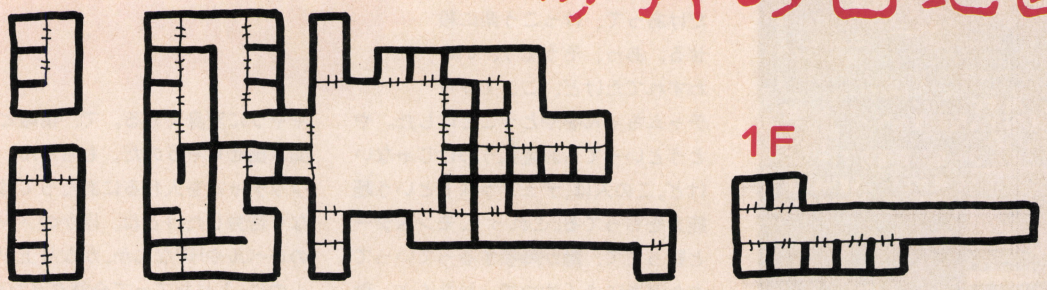
オーバーハイム星のザコキャラ

↙いちおう先頭につけて、なるべく戦わないようにして、ラムサまでもどり、順番とっかえた。例のバイオキープでね。で、また出直し。ここで大発見！コンバースみっけ！（コミカふう）なんである。これは、例のマップ上での自分の位置がわかったりするというとてもありがたいアイテム。あとは、アーマーのDNYANK３。とかって、軽く書いてるけど、このへんまでってけっこう大変なんだよな。やっぱりつくづく感じるけど、３Dのマップは弱いなって。いちおうマッピングとかしながら進んでても、途中でモンスターに会って、今まで来てた方向とか、位置がわかんなくなったり、表示の東西南北が、画面というかマップ上の上下左右と一致しなかったりして。んとに苦労じゃ。それに、ラムサやイバニーズはよかったんだけど、このオーバーハイム以降、部屋に名前のついてないとこが多くなる。そうすると、今度は、純粋にマップだけっていうか。上下左右だけを頼りにマッピングやんなきゃなんないんだからな。で、コンバースが重宝するというわけ。これがあれば、けっこうそのへんが楽になると思う。

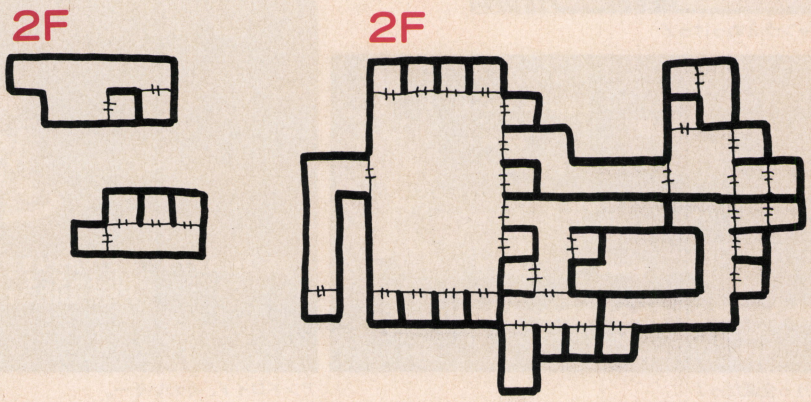
で、このオーバーハイムで全滅の憂き目にあう。ウッチャムが現れて、しきりに、この星にはバイオビーストがいるわ。というので、どんなやつじゃい、とか思ってたら、ドアをあけると突然！って感じ。とにかく背が低くて、ビームが当たらない。なすすべもなく、死んじまったーっ！　何度やっても、同じなんで、あきらめた。どっかに行けば、なんとかなるかも……。次はフォステックスだっ！

なんでかっていうと、ここに、あのバイオビーストをやっつけるターボガンがあるらしいのだ。このゲーム、マップの大きさも、けっこうあるんだけど、それ以外に、あっち行って、あれとって、また引き返してきて、みたいな仕組みがたくさんあって、これがかなりのボリューム感を出してるんだと思う。んとに、そうとうやってるのに、なかなか進まないのだ……。

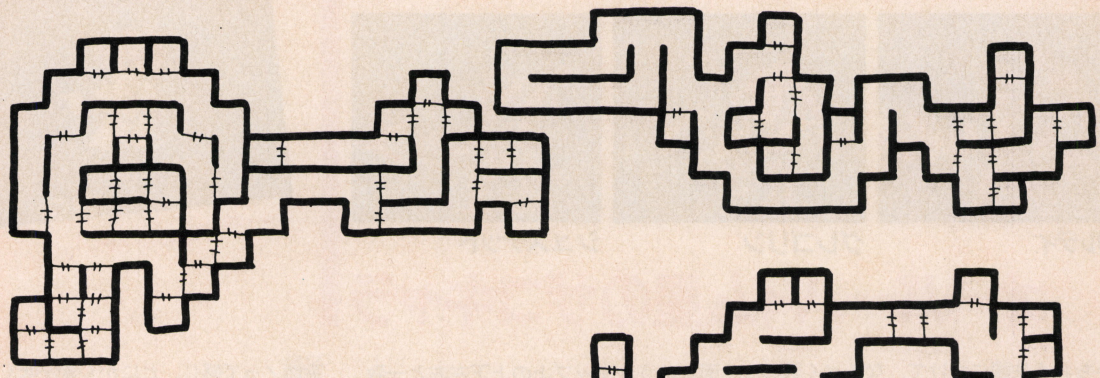
今月の白地図



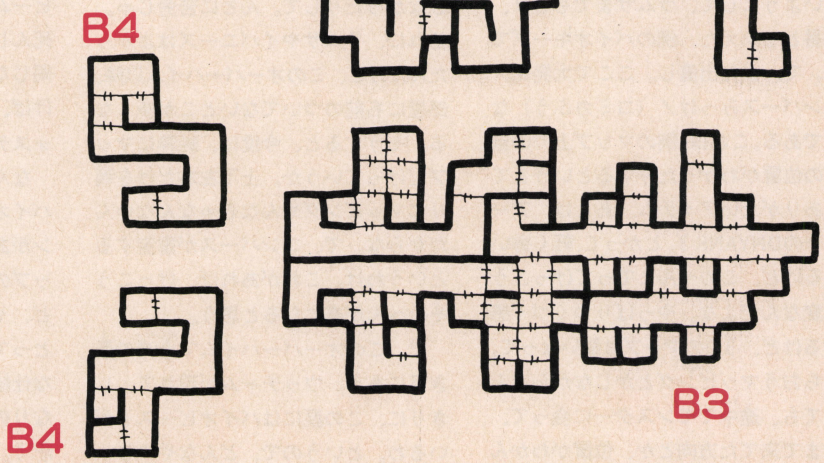
●イバニーズ星
（一部）



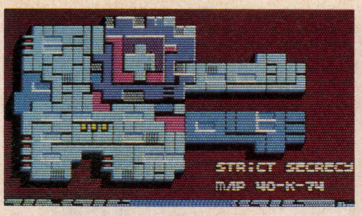
●オーバーハイム星1F（一部）



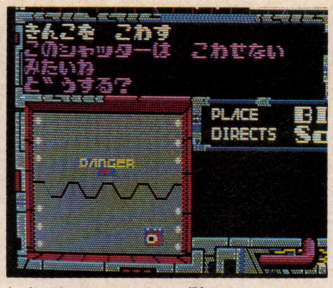
●フォステックス星
（一部）



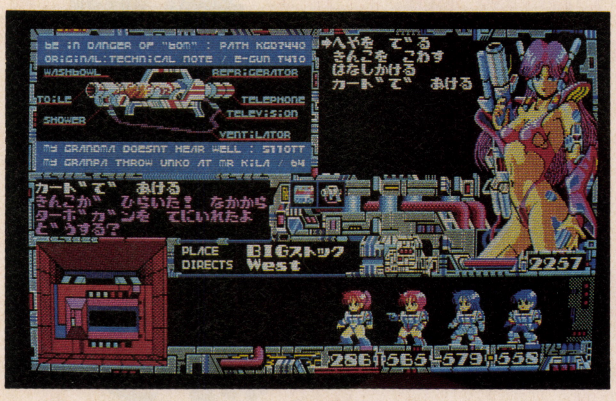
やっぱり！RPGだよ人生は



マップ発見。どこのじゃ。



しまった。シャッターが降りた。



ターボガンを手に入れたぞいっ！

レベーターで、B3に行くんだけど、ここは、エレベーターだらけで、たいしたものはない。トランスルーム（受け口）があるんで、いちおうチェック。中で、下りのエレベーターがあるんで、ここは降りてみること。このへんになると、マップをまず作って、それを見ながらじゃなきゃ、完全に頭ウニだから、ね。

ここにもヨントリー100個もあるし、とりあえず、なかなか死なないようにゲーム作ってあるのはうれしいとこ。で、B1までたどり着くと、なんとか先の展望見えてくる。でも、敵もどんどん強くなってくから、適当に迷いながらやってるほうが楽ともいえるなー。B1にはマップとナースルーム。マップは2カ所で見つかるのでよろしく。ここで、がまんしながら、なんとかあのバイオビーストのタトゥールメンをたおすアイテムがほしい。なんとしてもほしい。とかいいながら、J.D.1回ビッグストックで、ぶっこわすってやったら、そのままシャッターが閉まってしまうというドジをやらかしてしまった。ううっ、なんというドジ。メンドーでも、1度はカードを使うことだに！

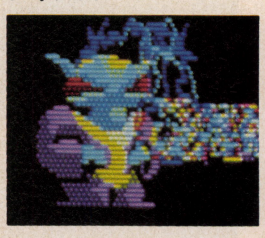
新天地フォステックスへ！

フォステックス行くには、ポートアウトを見つけなきゃなんない。これはポートインと同じフロアで、しかもエレベーター使わないで行けるとこにあるんで、けっこう楽。ヨントリーがなくなったりしても、このポートアウトさえおさえとけば安心なのである。まっ、このオーバーハイムにもナースルームあるけどね。

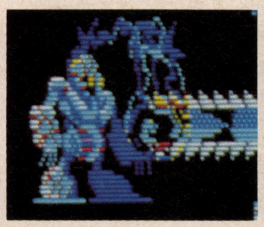
さて、フォステックス。情報によると、やっとここから本格的にスタートって感じらしい。ここ、アイテムの宝庫って感じでね。でも、はっきりいってここまだめぐりめぐってなかったりする。やっぱり大変だよ、ここのマップ。モンスターも強くなってきてるし。まず、ポートインのとこはB4。で、エ

フォステックスのモンスター

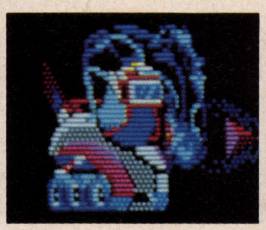
ジャメロ



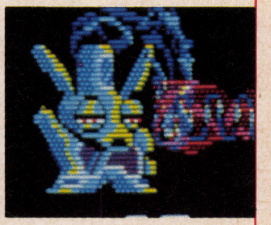
テスティティン



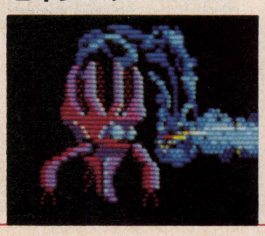
シエクマローン



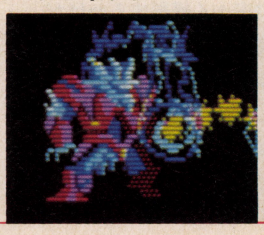
テレテレ



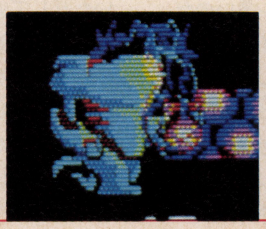
セイレーヌ



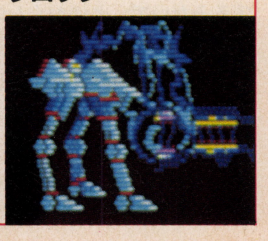
バフェボッツ



ジンメー



ブロップ



ラプラスの魔
ハミングバードソフト

化け物屋敷から謎のラプラス城へと恐怖の道は続く

待ちに待った『ラプラスの魔』が完成！　心ウキウキしながらパッケージを開き、さっそくブート一発！　悪魔の世界に挑戦だあ！

・ラプラスの魔
ハミングバードソフト
PC-8801mkⅡSR以降
FM-7シリーズ　FM-77／AV
¥ 7,800円

ダミーキャラをいっぱい作って金をかき集めるってのはやるべきじゃないんだろうけど……。

毎度おなじみウェザートップ館でござい。

プロテクトシールは必須のアイテムだ

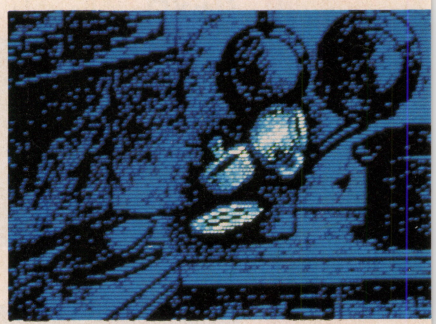
MYAHKUNである。今月はなんかやたらといそがしくて、ここんとこ徹夜の連続なのだ。こうなったら体力の限界をためしてやろうかなんて考えたりもするんだけど、寝こんだりしないうちになんとか決着をつけたいもんである。

それにしても暑い。東京はいま（7月中旬）深刻な水不足で給水制限までやってるけど、そのくせ小雨がパラパラという日が続いていて湿度がやたらと高い。まるで空気がねばりけをもってるみたいで、とにかくムシ暑いのだ。これが慢性的寝不足の身には、じつにこたえる。だれかなんとかしてくれ〜。

でもって5、6月号で紹介した『ラプラスの魔』がやっとこさ完成した。オメデトウっていいたいとこだけど、これがまたぼくの体力と精神力を奪っていった原因の一つだったりするのだ。

ぼくらがゲームの紹介記事を書くときは、まず実際にプレイしてみる。もちろん時間と能力が許せば最後までやってみるわけだ。そのあと記事にするために編集部で画面写真の撮影をする。このときRPGなら、あらかじめデータディスクのコピーをたくさん作っておいたりして効率よく撮影するわけだ。もっとも同時進行のときは本当にゲームを進めながら撮影をしたりもするけどね。そして最後に原稿を書いてできあがりとなる。

そんなわけで、ぼくはまず自宅でこの『ラプラスの魔』をプレイしていた。



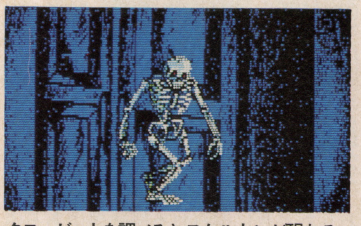
食器が飛んできた！
こういうのをポルターガイストというんだよな。

やっぱり！RPGだよ人生は

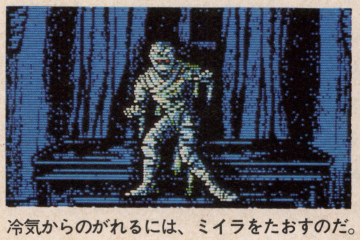
べつにソフトハウスからマップとかヒントを教えてもらったわけじゃないから、このときの条件は読者のみんなと同じだ。ただ6月号でテスト版を一度やってるから、今回はまずウェザートップ館をクリアしておいて、その先を中心に記事にしていこうとがんばってたわけだ。十数時間におよぶ苦闘のすえ、レベルもだいぶ上がり、もう少しでウェザートップ館を終えられるところまで進んだときのことだ。だいぶパーティーのメンバーも傷ついてきたから、一度外に出ようと思っていた矢先にレイスに襲われた。こいつは連続して精神攻撃してくるヤツで、こちらの物理攻撃は無効なのだ。霊能者の攻撃が空ぶり続きで、1人が発狂してこれはヤバイなと思っていたら、突然ほかのメンバーが逃げだした。

——○○は逃げだした。
——△△は逃げだした。
——××は逃げだした。
——パーティーは全滅した。

ってぐあいにね。



クローゼットを調べるとスケルトンが現れる。



冷気からのがれるには、ミイラをたおすのだ。

全滅したってのはべつにたいしたことじゃない。今までだって何度も全滅したことがあった。そのときは、セーブしてあったところからまたやり直せばいいだけのことだ。

でもこのときはちがった。また、途中からやり直しか、と思って最初のホテルを見ると、い、いない！　パーティーの4人とも跡形もなくなってる。〝逃げだした〟ってのは単なる敵前逃亡じゃなくて、データディスクからも逃げだすってことだったのだ！

いくらなんでもこれはちょっとひどすぎる。今までの努力がすべてパーじゃないか。だいたいそんなことはマニュアルにはひと言も書いてないぞ。あるのは「この『ラプラスの魔』は（中略）、実際にプレイされれば非常にユーザーフレンドリーなシステムになっているはずと自負しています」ってことばだ。冗談じゃないよ、ユーザーフレンドリーってことばの意味知ってんのかねといいたくなる。

みんながプレイするときは、ぼくの二の舞にならないように、館の中に入ったら必ずDISK 3にプロテクトシールをはっておくんだよ。もし可能なら、DISK 3のコピーをこまめに作っておくのもいいだろう。

しかたがないので、再び最初から始めたけど、締め切り直前なもんで、ウェザートップ館のはるか先まで行くだけの時間も気力もなく、進みぐあいとしては前回と大差ないものになってしまった。その点は勘弁してもらいたい。

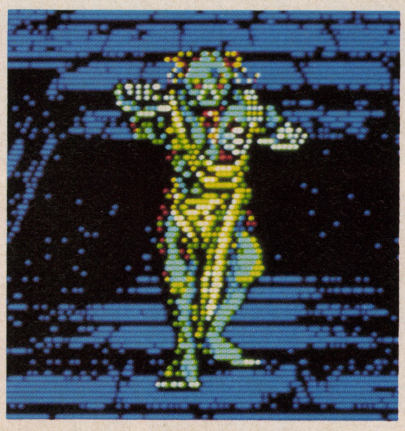
ベッドに人が……と思ったら狼男だった。

この人は探偵だったのだ。

2階で狂人に出会った。

ベッドから現れたのは植物人間。ワイアール星人ではない。

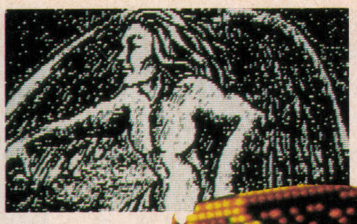
地下へと続く扉はグールが守っている。



地下墓地の1つを掘り起こして、メノウのカギを見つけるのだ。

図書館でアイテムの効用やヒントを聞くには、謎解きのスキルが必要だ。

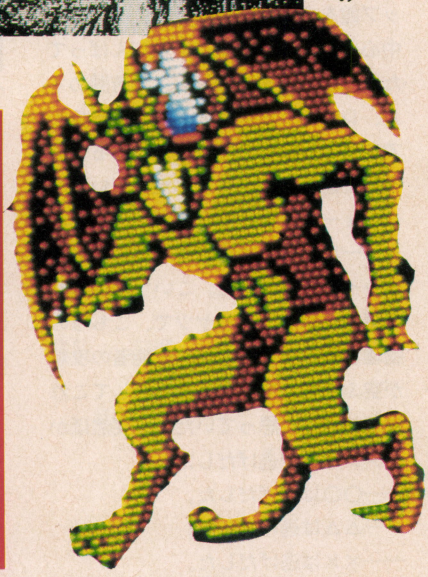
2階でベネディクトの母の死体を葬るのが、当初の目標だ。

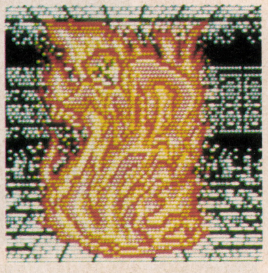


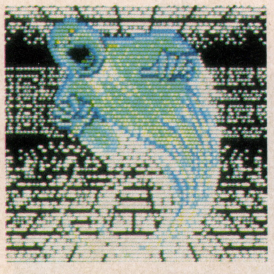
城のホールには4体の像がある。

像を調べると変身して襲ってきた！

この壁画の意味するものは？







五芒星の上にのると、地、水、火、風のエレメントが現れる。

わたしは負けない

というわけで、テスト版もふくめるとこれで3度目の挑戦になる。さすがに3度目ともなると、ウェーザートップ館の秘密も知りつくしているし、要領もよくなってくる。

まずキャラメイクだけど、これは納得のいくまで何度でもつくり直そう。できれば各パラメーターは10以上にしたい。スキルはあとから買えるけど、体力や精神力はそう簡単にはふやせないからね。最初は攻撃関係のスキルが安く買える探偵あたりが無難だろう。どうせ先に進めば、メンバーの一部はどんどん入れかえていくことになるだろうから、キャラは2人ぐらい作っておけばいいと思う。あとは酒場で雇うことだってできるしね。

このゲームでの収入はジャーナリストの撮った写真の売り上げがメインで、あとは館の中でときどき見つかる小銭と宝箱を除けばギャンブルでかせぐしかないというのがタテマエだ。しかしギャンブルのかけ金の上限は、テスト版とちがっていつまでたっても$20みたいだし、フィルムを1人5枚しか持てない以上、写真での収入などたかが知れている。これに対して支出のほうはというと、武器やアイテムは必要だし、先に進むためにはスキルもいろいろ買わなくちゃならない。とてもじゃないけど、収入が支出に追いつかないのだ。このへんのゲームバランスははっきりいって悪いといえる。結局ダミーキャラを山のようにつくって金をかき集めることになってしまった。

そういうわけで、とにかく金を工面して武器のスキルに銃と弾丸、それに防弾チョッキを買って館に入ることにする。最初は2人で行くことにした。なんでこうしたのかというと、敵をたおしたときに得られる経験値はある値を人数で割ったものだから、人が少ないほど1人あたり一度に得られる経験値が多くなるからだ。つまりそれだけ早くレベルを上げられるってことになる。とはいっても1人ではさすがに心細い。まあ、館の地上部分をまわるぶんには銃を持ったキャラが2人でなんとかなるだろう。

館の中でなすべきことは、館の主ベネディクトの母の遺体を見つけ出し、手厚く葬ること。そのためにはメノウのカギが必要だ。メノウのカギは地下墓地のどこかに隠されているけど、それを手に入れるまでにはそれなりの手順ってものがある。まず墓地の地図を見つけ、シャベルを探し、シャベルで墓地のどこかを掘ればいいのだ。

このほかに手に入るアイテムは、鉄のカギ、アミュレット、歴史書、怪物百科、銀の弾、宝箱といったところだ。それぞれがどこにあるかは教えないけ

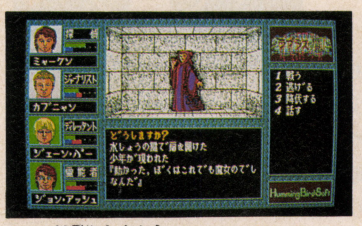
やっぱり！RPGだよ人生は

ど、たいして広くもない館のことだから、わりと簡単に見つけられると思う。

館の中にはもちろんモンスターがうろついている。たいていは物理攻撃でたおせるけど、なかには精神攻撃しかきかないヤツもいるから要注意だ。これはレイス、バンシー、スピリットで、こいつらをたおすためには霊能者が必要だ。あるいは科学者かディレッタントに機械を使わせてもいい。この機械というのは精神攻撃・防御を行う装置なのだ。また、機械を動かすのにはバッテリーが必要だから忘れないように。もちろん機械操作のスキルだって必要だ。

このほかにゾンビとスケルトンには十字架が有効だってことも知っていると便利だ。

敵に降伏すると地下牢に入れられる。

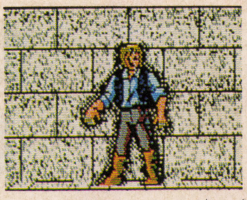


ジョンは発狂したから、
かわりに彼をパーティーに入れよう。

館の先に広がるのは?

ベネディクトの母の遺体を葬ると、彼女の霊が秘密の通路の存在とベネディクトがその向こうに逃げたということを教えてくれる。そこでいよいよこの通路を通って先に進むことになる。ただしこのとき捜索のスキルがある程度以上ないと、何度見ても通路を見つけられないから気をつけよう。通路を通って秘密の地下室に入り、五芒星の上にのるとワープして20×20とやたら広い場所に出る。ここはラプラス城というらしい。

最初にやって来た場所はどうやら1階のようなんだけど、いったいこの城が何階まであるのかはまるでわからない。画面の表示がそれまでの青から白



今度は探偵がいた。

に変わるから、やや雰囲気は明るくなるけど、やたらとこの世ならざる者たちが現れるようになるから、明るいなんていってられないのだ。

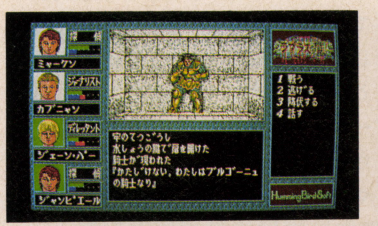
まず最初のホールには4体の彫像がある。このうち首のある2体は調べると変身して襲ってくる。この変身した像には精神攻撃しかきかないぞ。

ホールの南にある大広間には5つの五芒星があり、南側のカベには壁画がある。壁画の文字は読めないけど、さらに南の小部屋の机から呪文書をとってくれば読めるようになる。5つの五芒星のうち、まわりの4つの上にのるとそれぞれ地、水、風、火のエレメントが現れて攻撃してくる。こいつらも精神攻撃以外は無効だ。そのかわり降伏するとあっさり受け入れられて、地下の牢に連れていかれる。

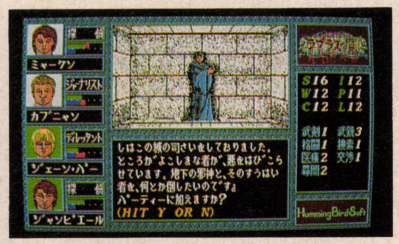
牢屋には鉄格子がはめられているけど、番人がやたらと弱いからカギを奪って簡単に逃げ出せる。ここではほかの牢屋にいろんな人たちがつかまっているから、彼らのなかのだれかをパーティーに加えるのもいいかもしれない。

城のほかの場所では、一方ではゴーストが宴会やダンスをしてるかと思えば、一方ではスケルトンがカードゲームをやってたりと、もう完全に化け物の巣窟といった感じだ。いったいこの城のどこにベネディクトがいるというんだろうかね。

結局時間がなくて、1階と地下の牢屋近辺しかまわれなかったけど、この先ゲームを続けていくといったいどんな展開が待ち構えているのだろう？

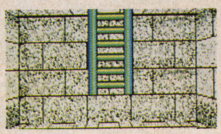


騎士なら剣のあつかいはお手のものだろう。



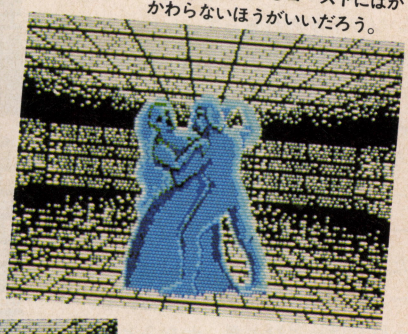
城の一室に元司祭のアドルフ・ハイマンがいた。

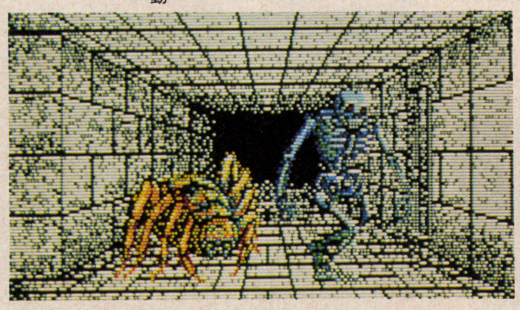
こんな子どもまで捕まっているとは。



城での上下の移動はハシゴを使う。

ダンスをしているゴーストにはかかわらないほうがいいだろう。





城の中でもやっぱりモンスターは現れる。

それにしても得体の知れないやつらが多いな。

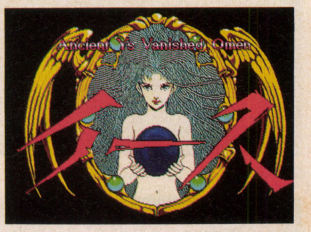
出張版「コミカの同時進行RPGレポート」である

イース

日本ファルコム

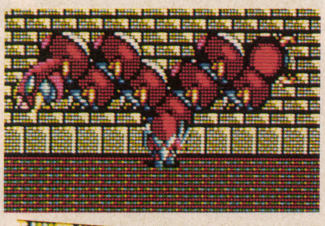
かめばかむほど、味の出るRPG なのね、これ

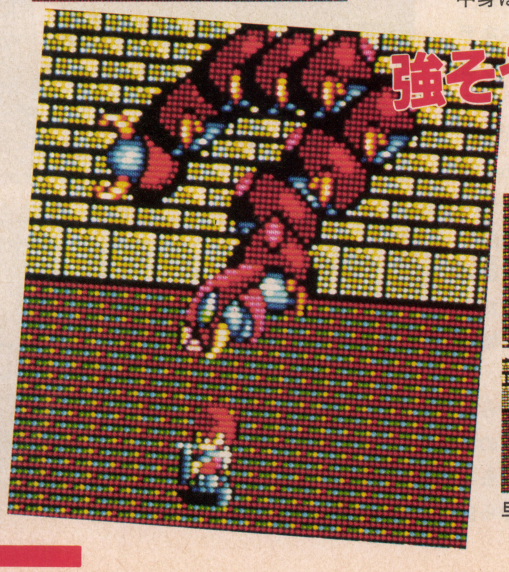
●イース　日本ファルコム
PC-8801mkⅡSR以降
X1シリーズ(PC-9800シリーズ
発売予定)　2枚組　7,800円

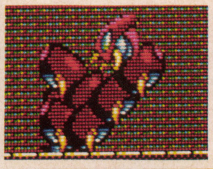


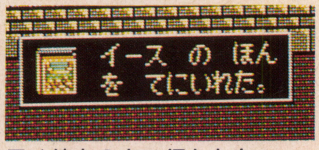
出張版 同時進行なのだ

コミカだよーん！　はいっ、『イース』どうーっすか？　「いーす」なんちゃってね。まっ、みんなも、この程度のことはいってるんじゃないかと思うんで、許してちょっ！　でもこれ、すっごい売れ行きみたいっすね。やっぱいいソフトが売れるって、いいことだと思います。人によっては、簡単すぎるとか、3日で終わっちゃったとかあるみたいだけど、そんな人でも、そうとうおもしろがってたとこあって、これって、日本ファルコムに行ってユーザーのお手紙見せてもらっちゃったりしたんだけどね。で、橋本さん（この『イース』のプログラマーだよん）も、やっぱりほっとひと息、かな？とか思ってたら、X1版のマスター出しで、前夜はそうとうおそくまでやってたみたいで、取材のときも不精ひげ、という感じでありました。まっ、なによりのことではあります。で、始めたころは、『イース』って素直だなー、まるでコミカちゃんみたい、とか思ってたんだけど、やっぱりけっこうそうでもないとこもあって、あの廃坑のマップとかって多少手ごわくなってる。とくに、あの、やっと見える入り口なんてけっこう意地悪だったし、そのあとも複雑ではありました。でも、こんなところでふうふういっていては、ウワサのエンディングにはたどり着けない。気を引き締めて、1部の終わりまで、突っ走るコミカなのだーっ！　あっと、それから、今月はRPG特集に入っちゃったけど、中身は同時進行だかんね。よろしく！

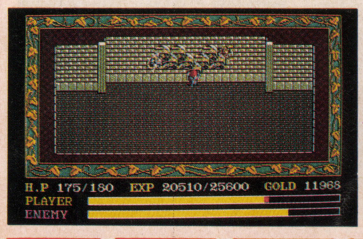

ほーら、出てきたぞ。


強そうで弱いデカキャラだな


死ね、もう。

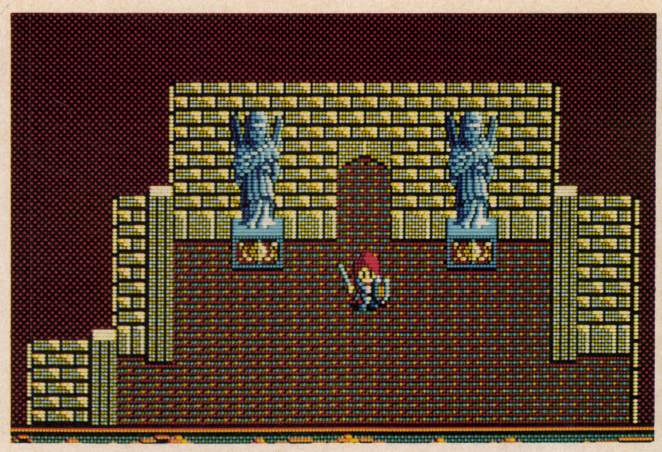


早く彼女のとこ行かなきゃ。



例のところを突くと……。

やっぱり！RPGだよ人生は



神殿の中心部だったのかな、ここ。

イースの本

あっと、まずメンゴ。先月号で「来月はモンスターマニュアルみたいなのやるかんねー！」みたいなこといったんだけど、あれ、もうちょっとあとにすることにするわ。ね、なんかこう完全版にしたいって気がして。まっ、待っててね、っというところで、先月は、最初のデカキャラやっつけて、ふらふらしてた、と、そのへんまでだったけど、今月はいきなり２ひき目のデカちゃんなのだ。その間、なんかをどっかに持ってったら、その人はもう死んでいたとかで、何かもらって、とか多少あったんだけど、写真とりのがしちゃったの。まっ、かんべんね。でねっ、なんか指輪なくして困ってる人にプレゼントしてあげて、小金もうけたり、とかなんとか、とりあえず市販の武器・防具では最高のにしたりと、あわただしく時間を過ごし、めざすは！　何だっけ。そうだ、２番目のデカキャラだっ！

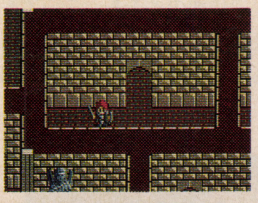
デカキャラのいるところ、次の進展ありってわけさ。おっ、その前に知っておきたいことがあるのだなー。マスク・オブ・アイズの使い方。これって、あとで泥棒の人のとこ行くと教えてくれるんだけど、このアイテム使わないと、２番目のデカキャラに会えないのだ。これは、見えない扉を見せてくれるの。先月号でも、バックが白黒の写真あったけど、これつけてると、こうなって、モンスターも見えなくなるので、ぎりぎりのレベルで戦ってるとヤバイとこもあるけどね。

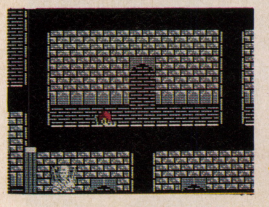
で、２番目のデカちゃんはムカデモンスターなの。これは、最初のよりあっけなかった。こっちがレベル上げすぎてたみたいだけど、ズバズバズバッ！　のギョワワー！　でしとめてみる。これで、イースの本、いっちょあがりー！

で、急いで、これをほしがってる人のとこへ。でも……、涙くしゅん、というわけ。

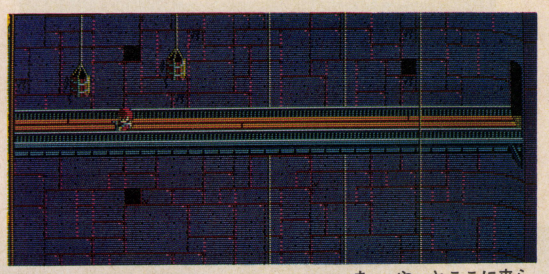
シルバー3つぞろえ！

気をとり直して、廃坑に向かう。でもこれが失敗のもと。まっ、レベルアップいくらでもできちゃうから、いいっていえばいいんだけど、今の状態で、ここ来ても意味なかったんだよね。まず、迷いまくったってこと。それからアイテムが足りない。神殿では、コミカ、シルバーアーマーしかとらなかったんだよねー。要するに残りのシルバーソードとシルバーシールドはないの。みっともねーっ！　で、また神殿にもどって、アイテムというか、宝箱の総点検。あったーこれって、詩人にあげるんだって。

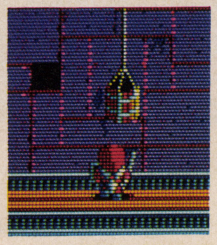




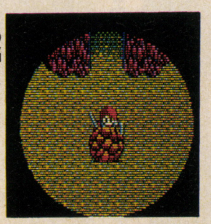
マスク・オブ・アイズね



あー、やっとここに来られたじゃん。



届かない。

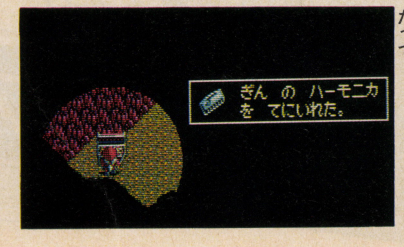


この脳ミソきらいじゃ。

またまた、廃坑に。

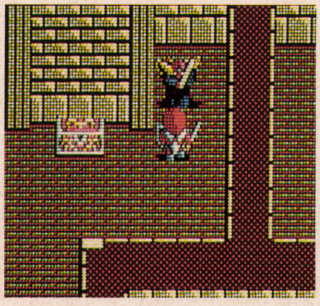
これ、使えるの？　これでHP対策。

ラッキーッ！



なるほどねー。弟ってどこにいるの。

今ごろおそいか？



宝物の前に、ちょいと殺生！

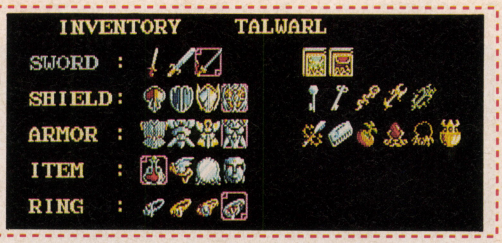
っ！のシルバーシールド。ソードのほうはこっちにはないみたいなので、表に出て、また廃坑に行く前に、もう一度、聞きのがしてるヒントがないか町と村をチェック。ロダの種ねー、見つけたらどーすんでしょ。町にもどる途中で、大きな木、がやっぱり気にはなるなー。あと、お池。まっ、いいかっ！

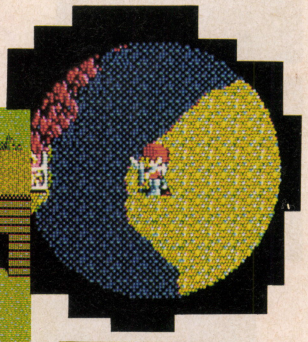
で、再び廃坑へ。ここって、ぐるぐる回っちゃうんだよね。なっかなか、次の展開に向かえない。ぐんるぐんる回ってたら、うわっ、ひどい、こんなんわかんないよーっ！ってなとこに出口があったりする。うーむ、なかなかのもんっすね、これは。で、うろうろしてたら、やったーっ！　あの縦穴んとこ。で、またぐるぐるやってるともう1つ縦穴。この2つは、けっこう似てるので、要チェックであるなー、とか思いながら歩いていると、脳ミソみたいなのにぶりばり追いまわされて、全身真っ赤。まさか死にはしないけど、これってかなりつらい。まっHEAL RINGがあるから、いいけどね。おっ、ロダの種だっ！　いえーいっ！　ラッキーだぜ。とかで、ぐるぐる回ってると、やっぱ疲れた。ここらで、ちょいと帰ってみるか、何か別の展開あるかもしれないしね。

で、町にもどる途中で、あの木のとこ行ってみた。るあっきーっ！　木とお友だちになれた。ロダの種のおかげですねー。

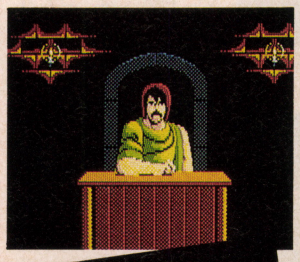
で、ついでに池のとこも。ここでも何かもらえたりして……。でも、これプレミアものというか、もらってうれ

今のところアイテムはこれだけ！

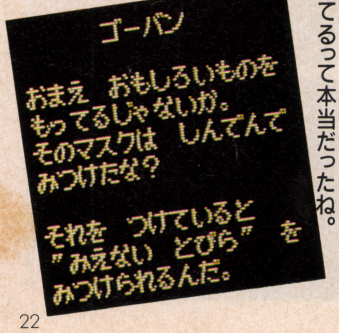




ちらっと見える宝箱。

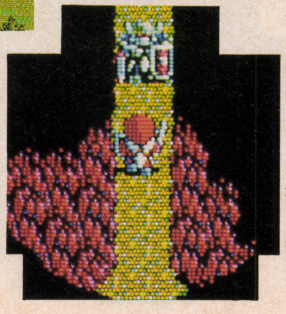


もしや3番目のデカキャラのこと？



盗賊はいろんなこと知ってるって本当だったね。

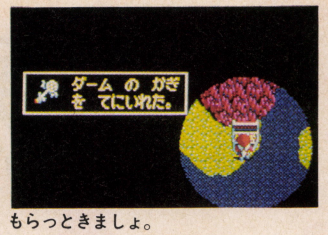
ふふふん、のふん!!



道ふさいでるけど、突進あるのみ。

やっぱり！RPGだよ人生は

しいだけのものみたい。というよりあれか、もっと早く手に入れてれば、お金のたしになってたって感じかな。とにかく、うれしい。

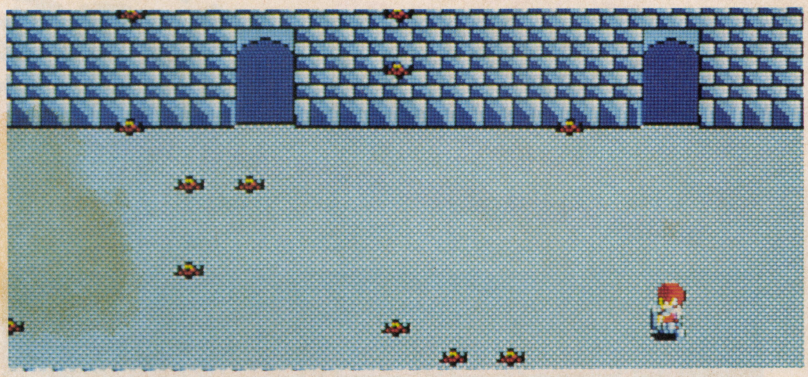


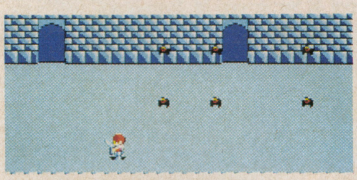
もらっときましょ。

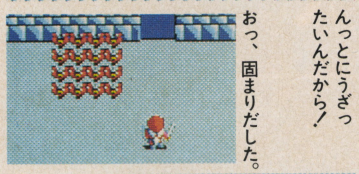
がんばるぞーっ！

またしても廃坑へ。また迷った。ここだけはMAPをかかないと、とかいわれてたんだけど無視した罰かなっと。2つ目の空洞部分通り過ぎてから、またわんさか迷いまくったあげく、ついに池のほとりにたどり着いたのだ。で、視界の隅に空箱が見えてても、手が届かない。これはちがうとこに急がねば、

この扉は……。

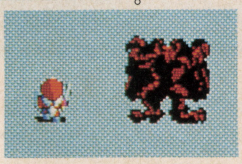






んっとにうざったいんだから！

おっ、固まりだした。



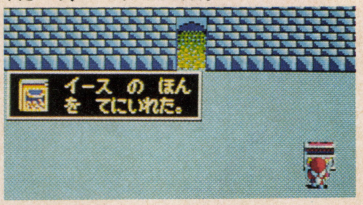
行くぞーっ！

『イース』シリアルNo.122001～No.125000のディスクを持ってる人は注目！　神殿の中で、最初から開いてる宝箱があるそうなので、至急03-980-9476まで連絡をとってね。

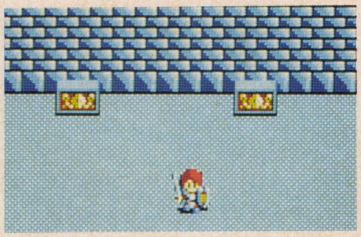
というわけで、ダームのカギめっけーっ！　というわけで、そこから、左行って、ぐるぐるーって回りこむと、やりました、3番目のデカキャラだなこれは。ここは、これまでの2つのようにモンスターの壁画がない。空箱だけ。これに触ると、BGMがフェードアウトして、コンバット用の曲！　やたーっ！と思ったら、死んだ。これって苦労した。んとに。あのハエみたいに散らばってるときは、ぜーんぜんダメージあたえられないので、ひたすらよけまくるんだけど、なかなかきちんとした形にならない。本当にインケンなやつだ。いちおうパターンみたいのはあるんだけど、で、かたまりかけのとこで逃げて、さばさばっ！って攻撃するんだけどねー。はっきりいってコミカ10回は死にましたね。2ひき目までは楽々スイスイだったのに。でも、とにかくギリギリのとこで、やっつけたよん。ラン！

そう簡単に負けないもんね。

やたーっ！　これで3冊目。



ここはどこ？私はだれ？ってか？



これで、だいたい前半は終わりかな。後半は、ダームのカギから始まるわけか。でも、それどこにあるんでしょ。まっ、また来月考えましょ。ってなところで、また来月！　あっそうだ、お便りが来てるんで、それもご紹介。2通来てて、もう2人とも終わっちゃったんだって。どうしてみんなこんなに早くできちゃうんだろ。最初は滋賀県の苗村正さん。金の台座のことや、エビルリングのことやら教えてくれた。あっ、3日で終わったって。エンディングがすんごいよかった、と。2通目は神奈川県の野崎智博さん。ペンネーム巨人竜&鳳雛だった。むずかしい字だ。レポート用紙8枚にわたって同時進行レポート。時間かかったろうな。彼は1日かからなかったって。すごい集中力だね。これからもよろしく！

ウィザードリィ
シナリオ3
レガシー・オブ・リルガミン
アスキー

キャラを強制的にレベル1にもどされる異例のシナリオ形態。デザインも了解事項の多い、まさにエキスパート向け！

時はワードナやグニルダの杖にまつわる冒険を、歴史の中へと埋もれさせた。それとともに、名をはせた勇者たちもまた、いずこかへ消えていった。時は移り、勇者たちの子孫の上に、再び災厄がふりかかろうとしている。しかし彼らには、祖先から受けつがれた素質が生きている。

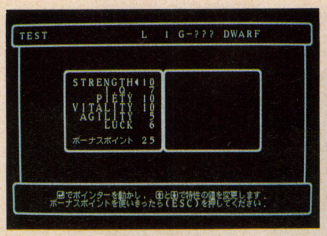
●ウィザードリィ3　アスキー
PC-9801, 8801, FM-7, 77
X1, MZ-2500　9,800円

なんとキャラの世代交代を強制される

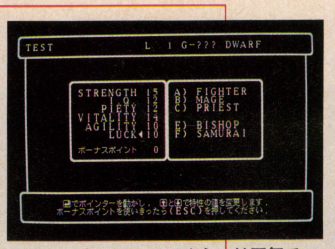
『ウィザードリィ』に関しては情報があふれているので知っている人も多いかもしれないが、『シナリオ3』ではキャラクターはそのままでは使えないようにされている。『1』あるいは『2』のシナリオ・ディスクから移動したキャラクターをもとに、それらの子孫にあたるキャラクターが自動的に作られる。プレイヤーは、新しくレベル1のキャラクターだけで構成されたパーティーで冒険を始めなくてはならないのだ。せっかく大事に育てたキャラクターを使えないのはなんともくやしいだろうが、しかし、これはまったく不可解な処置とはいえない理由がある。

というのも、『ウィザードリィ』はユーザーがレベル40だの50だのといった、おそろしく強いキャラクターでプレイしている可能性が高いからだ。『ウィザードリィ』の場合、ゲームをやりとげてエンディングのメッセージを見てからも、キャラクターはダンジョンの中へと旅立っていける。キャラクターたちは目的を達したからといって消されてしまうわけではもちろんない。ほかのシナリオへ移動することもふくめ、その後の身のふり方は、プレイヤーの自由意思に任される。ある人は、キャラクターをすべて消去してしまって、また新しく作ったキャラクターでゲームを始め直すかもしれない。また、ある人は、そのまま何ごともなかったようにプレイを続けるかもしれない。『ウ

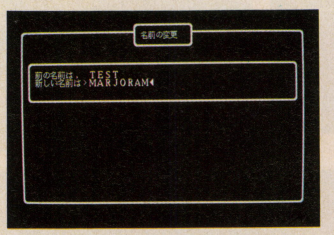
やっぱり！RPGだよ人生は



何度もトライしているうちに、ボーナスポイントの高いキャラが出るはず。



初めっから、サムライぐらいは平気でつくれる。ただし育ちはおそいけどね。



気に入ったキャラがつくれてから、ユーティリティーで名前を変えればいいのさ。

レベルはつらいよ！

ィザードリィ』は、そういうプレイが許されるのだ。

なぜか？　答えは『ウィザードリィ』に手を染めたプレイヤーならだれでも知っている。キャラクターのレベルを上げるのが楽しいからだ。モンスターとの遭遇や戦闘、魔法を使うこともひっくるめて、すべてはキャラクターのレベルを上げるためである。ダンジョンのより深い部分に挑むのも、より強いモンスター、たおしたときの経験値の高いモンスターを求めてのことだ。

ひそかな楽しみ

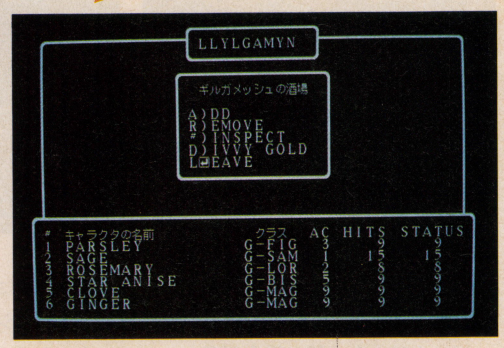
たとえば、せっかく育て上げたキャラクターを消去してしまうのは、レベルの高いキャラクターがレベルアップするのに大量の経験ポイントを必要とするからだ。１つのシナリオを終えてしまうということは、とりもなおさず最大の経験ポイントを得られるモンスターを容易にたおせるレベルにキャラクターが育っているわけで、さらに高いレベルをめざすには、そのシナリオ内にとどまっているかぎり時間がかかりすぎる。それならば新しくパーティーを組み直し、一から始めたほうが数倍楽しめるというわけだ。

すでにマッピングが終わっていれば、ダンジョン内で迷子になる心配もないし、またある程度の危険（ピットに落ちるとか）は回避できる。適度の緊張感を味わいながら、キャラクターを育てる興奮を満喫できる。

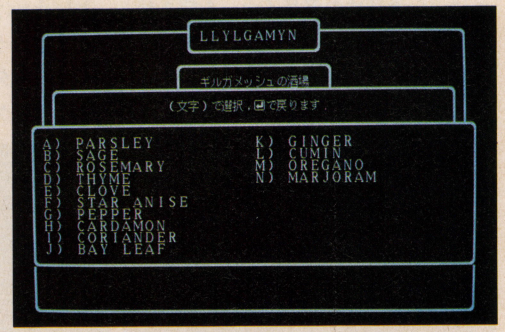
このとき、ちょっとズルをして、以前のキャラクターが使っていた装備をそっくりわたしてしまうと、レベル１でアーマークラスがマイナスになっているような、おぼっちゃまあつかいのパーティーとなる。英才教育をしてしまおうというわけだ（ダマシはキャラクターの名前にラディッシュだのキューカンバー、トマトといった野菜の名前をつけていたので、このことを促成栽培と呼んでいる）。まあ、これもプレイのバリエーションと思えばいい。全員レベル１にしてしまうのがもったいないという人は、プリーストとかメイジといったマジックユーザーだけはとりあえず残しておいて、ダンジョンの２～５階あたりから始める手もある。

もともと『ウィザードリィ』には、チェンジ・クラスといってキャラクターの職業を変える機能が備わっている。今までファイターとして育ててきたキャラクターをヒットポイントはそのままにレベル１のメイジとしてやり直すといったことが許される。あるいはビショップから転向すれば、スペルをすべて使えるファイターを誕生させたりもできる。また、最初にキャラクターをつくるときにはポイントが足りずになれない、サムライやロード、ニンジャといった職業につかせて、育て直すという楽しみも残されている。『ウィザードリィ』でメイジとプリーストのすべてのスペルを知っているニンジャ６人のパーティーをつくり、全員武器も防具も持たずに素手でダンジョンの最下層へ出かけるのが最大の醍醐味とされ、それを実行し生還してこれた者は、友人に自慢してまわれる（実際には、このパーティーは『ウィザードリィ』中、最強のものであるといっていい）。

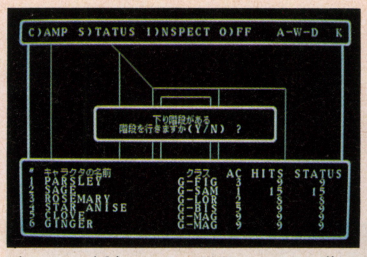
なかには頑固なプレイヤーもいて、クラスチェンジをせずに、ただひたすらレベルを上げることに執着している。レベルが20もこえると、一晩プレイしてもレベルが上がらない場合がほとんどだ。それでも友人のキャラクターよ



おなじみギルガメッシュの酒場。HPの数字が情けない。



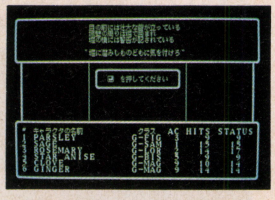
２～３パーティー分のキャラを用意しとかないとキビシイぞ。



ダンジョン(?)の入り口。階段はいつもと逆。

『3』は地上と塔で構成されている。湖の中央に島が見えている。

地上にいるわりには開放感はない。どうにかならないものか。

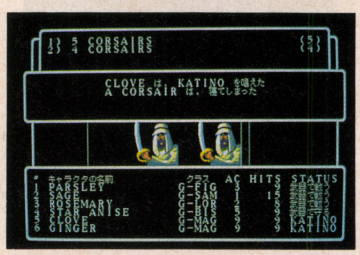


り、1レベルでも高いキャラクターをつくりたくて、ダンジョンの中を暗躍する日々を送る。

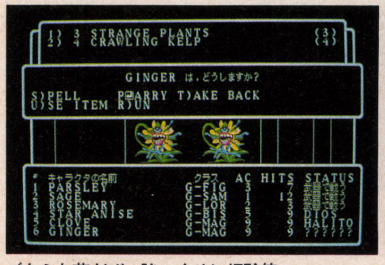
さて、『ウィザードリィ』の楽しみ方は、人それぞれだが、1つのシナリオでも1年じゅうつきあっていられるから、ユーザーのもっているキャラクターはとんでもなく強い場合が多い。これは、シナリオのデザイナーを悩ませることともなる。対象とすべきキャラクターのレベルの範囲が広いということは、ゲームのバランスをどのあたり↙

↗とも簡単にコンプリートしてしまった)。

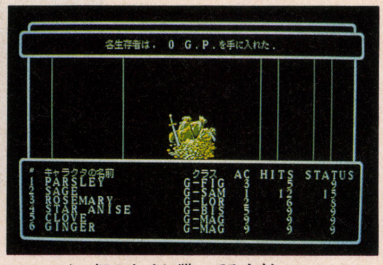
『3』のシナリオを作るにあたっては、まさか『2』のさらに延長線上を行くというわけにもいかなかったのだろう。それはそうだ、プレイヤーとデザイナーとのイタチごっこが始まってしまい、そのうちゲームとして成り立たなくな



海賊ふうの男たちに襲われる。絵はなかなか。



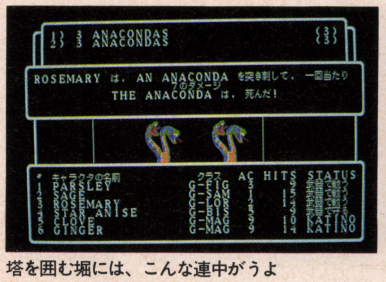
ブキミな花だぜ。強いくせに経験値は低いし、金貨も持ってないんだぜ。



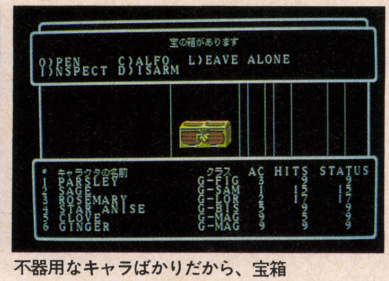
でぇ〜! 何のために戦ってるんだ。レベル低いとお金がいるってのに!

結局その打開策として、プレイヤーのキャラをレベル1に強制的に引きもどしてしまおうというのが『3』のデザインの趣旨なのだ。

外伝(?)として考えたほうがいいようだね



塔を囲む堀には、こんな連中がうようよしている。警告されても困る。



不器用なキャラばかりだから、宝箱もめったやたらにはあけられない。

シナリオの設定は、『1』や『2』のキャラクターが活躍したころから丸一世代が過ぎたリルガミンの町。20年から50年後といったところかな。

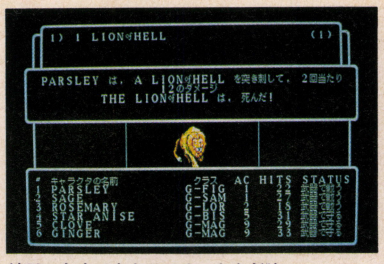
ワードナーはたおされ、グニルダの杖ももどり、冒険に参加した勇者たちはリルガミンの王国を治めることに助力を惜しまなかった。治安は保たれ、王国は豊かになったはずだった。が、ある年を境に、自然の災害がリルガミンの王国を襲い始めた。リルガミンの顧問団である賢人たちにも、何が起こりつつあるのかわからなかった。残された望みは、ドラゴンが守るという神秘の宝珠を手に入れ、それを用いて災害の原因をさぐるしかない。かくして、かつての勇者の子孫が呼び集められた。

というわけで、背景設定から強制的に、キャラクターの世代交代をさせら

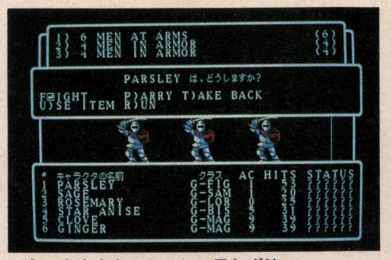
↙に設定すべきかが定めにくい、というより定められない。レベルが5もちがえば、キャラクターの強さは歴然としている。『2』では、『1』の延長線上という意味で、「全員レベル13以上」を目安としている。これはプレイヤーもデザイナーも納得ずくといった感じで、それほど問題はなかった(それでも、大半のプレイヤーは、その倍以上のレベルのキャラクターでプレイして、い↗

ってしまう。もともとのシステムはレベル30前後が限界としてデザインされているようだ。単に数字だけならレベル200オーバーも見たことはあるけれど、そうなると関係あるのはヒットポイントだけで、そういったレベルに見合ったマジックやアイテムは用意されていない。ゲームのシステムにキャラクターが勝ってしまっていて、バランスは完全にくずれている。

やっぱり！RPGだよ人生は



地獄から出てきたライオンさんだそうだ。1ぴきでも迫力がある。



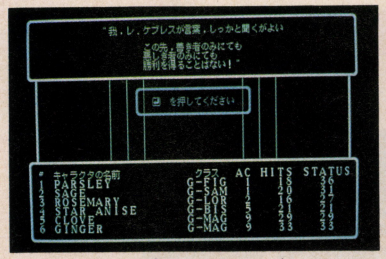
こういう出方をされると、思わず笑っちゃうアーマーブラザーズ(？)。

れる。『ウィザードリィ』は、シナリオからシナリオへとキャラクターを移す場合、元のシナリオディスクのキャラクターは消去されてしまうから、なんらかの手段でバックアップをとっておかないと、困ったことになる。『3』はレベル1から始めさせられるので、非常に死にやすく、万が一全滅してしまうと、ゲームの進展に重大な支障をきたす。ゲームのシステムにキャラクターのバックアップ機能がないのは、親切とはいいかねる（Apple版にはあったんだけどなあ）。

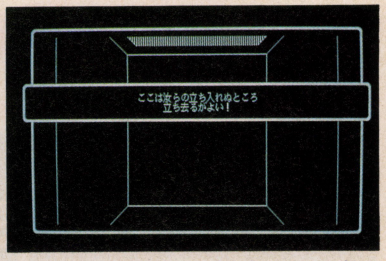
で、いちばんお手軽なバックアップの方法は、キャラクターディスクをもう1枚新たに作り、ダンジョン内（最初のキャンプがいいだろう）で入れかえる方法（くれぐれもディスクドライブの回っているときにディスクをぬかないように！）。そのまま、知らん顔してキャッスルにもどると、シナリオディスクにパーティーのメンバーの状態が書き直される。しかし、この方法にはいろいろと制約があって、トラブルのもとになるから、すすめられない。

それよりも、もっと確実な手段がある。『3』用のキャラクターを新たにつくってしまうのだ。というのも、転送して、子孫をつくったときに資質として残るのは、STRやIQ、DEXなどのキャラクタリスティックスと、クラスのみ。ヒットポイントやスペルは、受けつがれない。それならば、むざむざ強力なキャラクターをレベル1にもどすより、最初から生まれたてのキャラクターを転送したって、そんなにちがいはないはずだ。ただ、キャラクタリスティックスは高いほうがいいに決まっているし、サムライやニンジャで『3』を始めたければ、やっぱり多少の細工はいる。

ルールをこえない範囲での選択ということで、キャラクターをつくるときに、ボーナス・ポイントに注目して、高い値が出るまでしんぼう強く待つ。↙



第1層から早くも竜のメッセージが……。



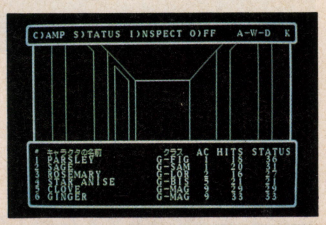
アラインメントがちがうと入れないところがある。

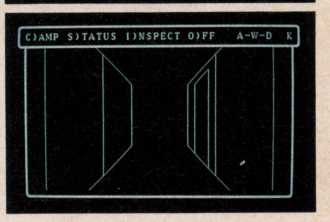
↙キャラクターをひたすらつくっては取り消しをくり返していると、サムライぐらいはつくれる値が出る。ロードはムリみたいだけど、元が高ければ、レベル7～10ぐらいまで育てればクラスを変えられるだろう。同様にニンジャもレベル10をこえるくらいでつくれる。これなら、たいした労力じゃない。

それから、もう1つ注意。キャラクターを転送したあと、『3』用に生まれ変わらせるとき、アラインメントを自由に選べるオプションがある。最初、変だなとは思ったけれど、気にしないでいたら、やっぱり困った。じつは（小さい声で）ダンジョンが途中からGoodとEvilに分かれている。つまり、2パーティー分のキャラクターが必要になる。

ダンジョンの構成はというと、かな↗りトリッキーだ。初めて『ウィザードリィ』をプレイする人（『3』は最低『1』がないとプレイできないのだから、そんな人はいないだろうけれど）、あるいはそれに近い人には、あまりすすめられない。なにしろ、『3』の中ではキャラクターがつくれないのだから、転送してキャラクターを大事にレベル1から殺さずに育てないといけない。モンスターも、けっして弱くはないし……。

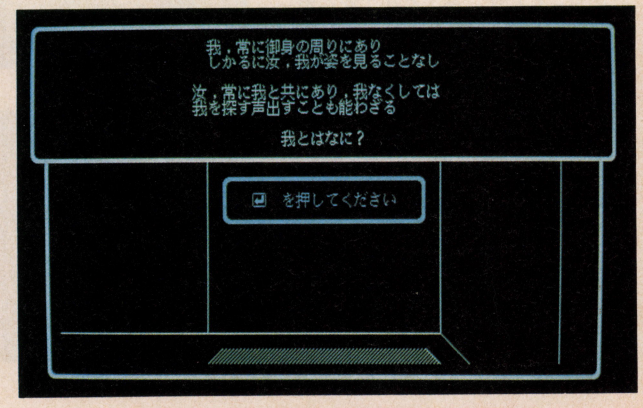
挑戦意欲の旺盛な人以外は、ちょっととっつきにくいかもしれない。





表示が大きく、間のびした感じの3Dは相変わらず。

『2』よりもさらに謎が多そうだ。



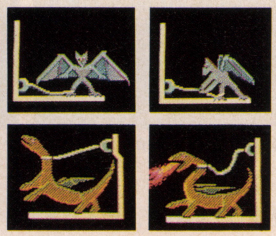
ウルティマIV

ポニー

とにかくスケールがでかい。ちょっとやそっとのプレイでは、概容はおろか、どんな感じでゲームが展開するのかというフィーリングさえつかみがたい。そのくせ細かなディテールは、プレイヤーを納得させるだけのものをもっている。必修科目的強迫観念があるだけに困ったもんだ！

●ウルティマIV　ポニー

PC-9801	5インチ2HD	2枚組	9,800円
	5インチ2DD	3枚組	9,800円
	3.5インチ2HD	2枚組	11,800円
PC-8801mkIISR以降			
	5インチ2D	5枚組	9,800円
X1 turbo	5インチ2D	4枚組	9,800円
FM-7/77	5インチ2D	5枚組	9,800円
	3.5インチ2D	5枚組	11,800円



これはやっぱり、日本のRPGファンに対する挑戦だろうな

『ウルティマ』のシリーズは、つくづくモンスター・ゲームだと思う。いや、怪物の出てくるゲームだといっているのではない。シナリオやシステムなどの構想、構造が、なみはずれていると、あらためて再確認したしだいだ。単に、データの量が大きければいいってものではないが、RPGでディスク５枚組というのは、やはり尋常な大きさではない。しかも、プレイしてみればすぐにわかることだが、ムダとか不要と感じる部分がない。ゲーム全体として明確に一つの世界を表現していて、そこに住んでいるサブキャラたちが、けっしてじゃまに感じられることはない。当然、そこにいてしかるべきだと思わせるのである。プレイしていて不必要に感じられるのは、もしかするとモンスターたちかもしれない（これはゲームの目的が、モンスターの虐殺とはおよそかけはなれたところに設定されているからで、くわしくは、あとで述べる

移植されると聞いたときこのモンスターのデモがどうなるのか、とても心配だったのだよ。

が、まさしく障害物に徹している）。

もちろんモンスターたちがそこにいる意図はゲームの中でも、かなり重要な比重をしめ

キャラクターが初めて出現する場所だ！

Honestyを選ぶと魔法使いだ。

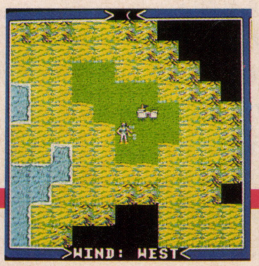
Humilityを選ぶと羊飼い。

Valorはやっぱり戦士だね。

Justiceはドルイド僧の徳。

Comassionなら吟遊詩人。

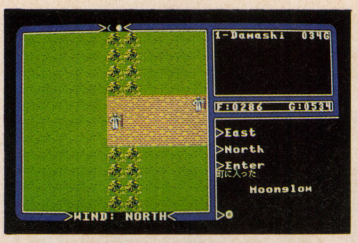
Honorを選ぶとパラディンに。



Sacrificeは鍛冶屋の徳だ。

Spritualityはレンジャーに。

やっぱり！RPGだよ人生は



ているのだが、いっそのことモンスターが出てこなくても、十分にプレイできて、しかもずっとスマートなゲームになるのではないかと、ふと思ってしまうくらいのバランスなのだ。

RPG＝モンスター＝戦闘という図式からは、『ウルティマⅣ』は完全にぬけてしまっている。惜しむらくは、ゲームの展開する舞台があまりにも自然すぎて、いわゆるダンジョンタイプの特徴ともいえる、いかにもわざとらしく配置されたトラップとか、超越的な存在（ゲームマスター／デザイナー）を感じさせるリドルやパズルなどとは縁遠くなってしまっているということくらいか。リアルであることと、スタイルとしてのゲーム性とは相反する場合が多いという例になろう。

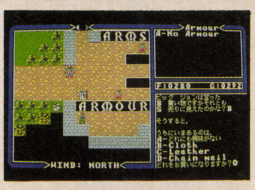
さて前置きが長くなった。『ウルティマⅣ』（以後は単に『Ⅳ』とする）は当然のことながら、シリーズ4作目である。前作と前々作については、ほかのソフトハウスから移植版がすでに発売されていることもあり、プレイしたことのある人も多いだろう。シリーズ第1作については、幸か不幸か移植はされていない。なんといっても6年前の作品だ。だが、ダマシが「大陸横断型」と呼んでいる上下左右スクロール、鳥瞰図グラフィックのマップをもったすべてのRPGの原点がそこにある。アイデアのオリジネーターというわけではないが、スタイルを確立したという点と、ビッグセールスを記録したことで記憶に残すべき作品である。

キャンプを張って休んでいるの図。

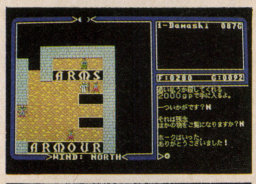
戦闘モード。一人しかいないと広い！

シリーズを通してゲームとかかわっていくのはゲームマニアにとっては楽しみなことの一つだ。とくにウルティマのシリーズの場合、シナリオ形式ではなく、個々のゲームがすべて独立している。画面のレイアウト、システムなどに、毎回新しいコンセプトが導入され、つねに最新のRPGをリードしてきた。シリーズを通して同じスタイルを保ったまま人気をもち続けてきたというのは、デザインの優秀性の表れで、作者、ロード・ブリティッシュ氏の才能というほかはない。

町のショップ。ここでも会話で始める。

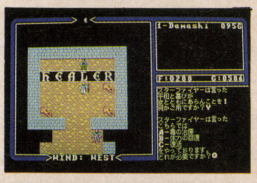


ヨロイ。たいしたものは売ってないね。

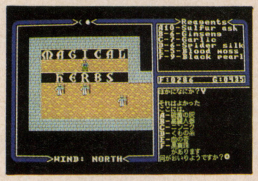


反対側の武器屋。ここはなんか手狭だ。

酒場。よけいに払うと情報が聞ける。

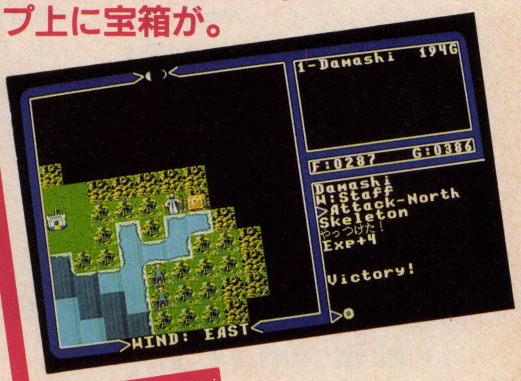


お世話になります。治療師の店です。

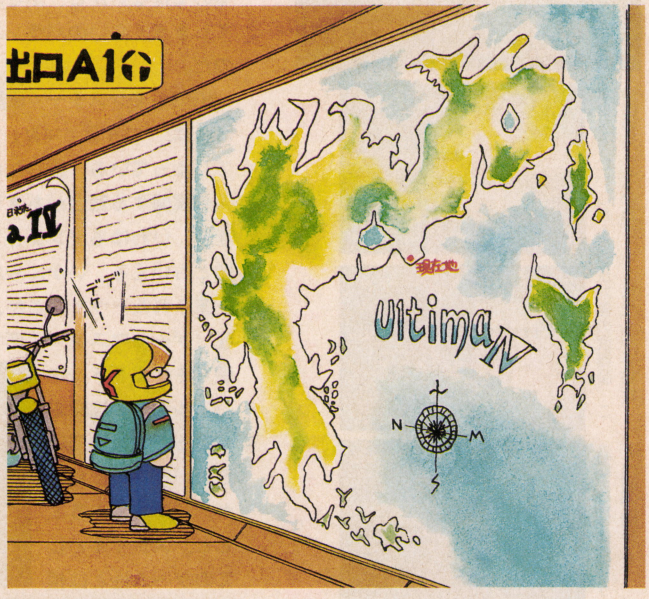


問題の薬屋。魔法の材料をそろえている。

モンスターをたおすとマップ上に宝箱が。



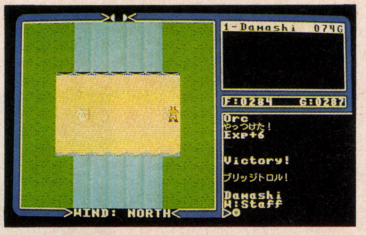
魔法を使うには、前もって材料を混ぜておく必要があるんだ。



『Ⅳ』は、それまで毎年シリーズの最新作が発表されていたのが、間に丸一年あいている。『Ⅲ』が'83年で、『Ⅳ』の発表は'85年だ。というのも、『Ⅲ』はモンスター虐殺タイプとしてはスタイルが完成されてしまっていて、ユーザーの目から見ると改良の余地はないように思えた。もちろんグラフィックを一新するとか、シナリオに凝るとかいった手法は残されていたかもしれないが、作者はそういった方法論は好まなかったようだ。

『Ⅳ』の特異性

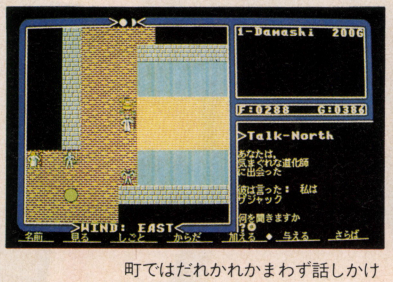
『ウルティマ』のシリーズは、一貫してキャラクターを育てあげることをテーマにしたゲームではなかった。基本的に地上が舞台であり、冒険の目的があたえられ（プレイヤーが自分で見つけ出さなければならないが）、その謎を解き明かすべく、歩きまわりながら答えを求めて旅を続ける。ダンジョンタイプの、ゲームをコンプリートすることよりもキャラクターを育てる（レベルを上げる）ことのほうがプレイの主眼となるのとは根本的に異なる。ウルティマにもダンジョンはあるし、キャラクターのレベル制度もあるが、ダンジョンは謎の隠し場所として、またキャラクターの成長は探索をより容易にするためでしかない。『ウィザードリィ』で「ぼくはレベル27のニンジャを持っている」という会話は成り立つが、『ウルティマ』ではキャラクターのレベルを他人に自慢するといったことはない。逆に、「そんなレベルになりながらゲームを終えていないなんて」といわれるのがオチだろう。



戦闘が終わったと思ったら、ブリッジトロルが現れた！

『Ⅳ』ではさらに、この傾向が強くなっている。資料によればマップの広さは『Ⅲ』の16倍。キャラクターの成長は、これだけの面積をモンスターの干渉を受けながら死なずに探索するのに不可欠である、といった程度の認識になる。キャラクターのレベルなんかよりも、探索がすんだ（足跡を残せた）土地のパーセンテージのほうに、関心が集中する。

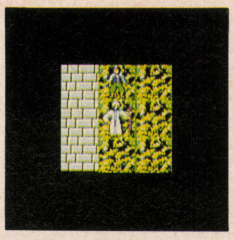
モンスターを殺す（戦闘をする）ことのメリットはあまり感じられない。キャラの経験値は適度に上がっていれば、それほど気にはならない。むしろ、戦闘にかかわることで、ヒットポイントが減り、その治療のためや不幸にも死んでしまったキャラクターを復活させるのに、どうしても金貨が必要になってくるくらいのことだ。つまり戦闘をくり返すほど、モンスターを殺さなければならない必要が生じてくる。ま



町ではだれかれかまわず話しかける。何かヒントをくれる。

町の端のほうには、たいてい重要な人物がいるものだが……。

やっぱり！RPGだよ人生は



狭くて暗い道を入っていくと、こいつ何者？

あ、装備をととのえるのにも金貨は必要となるのだけれど。

こういった『Ⅳ』をプレイするときの感覚のちがいは、すべてシナリオの構成によっている。ゲームの最終目的が、ほかのRPGによくあるような、特定の品物を持ち帰るとか、猛威をふるっている怪物をたおすとか、どこかのだれかを救出してくるといった、力任せのものではない。探索に加わるべき同志を探し出し、この世界に平和をもたらすための公理を求めることだ(らしい)。

モンスターをかたっぱしからたおしていけばゲームが終えられるといった、乱暴なプレイは、当然許されない。プレイヤーは自分のキャラクターを通して、徳を高めるという一種、儒教的ともいえる行動を要求される。といっても別にプレイに難解な面があるわけではない。その価値判断の部分は、ゲームのシステムの中に巧妙に埋めこまれているからだ。ごくふつうにプレイしていればいい。ただし、プレイヤーの仕事は、モンスター退治ではなく、ゲーム中に登場するほかのサブキャラたちとのリレーションとなる。そのため会話機能が充実していて、たとえば町に入ると、かたっぱしから通行人をつかまえては、名前や職業をきいてまわるといった展開となる。

これは考えてみると、かなりすごいことで、今まで町といえば、ショップがあって、病院があってと、キャラクターをサポートする機能が集中しているところでしかなかった。いわば、町の外は戦場で、町の中にいるときはプレイが中断している、そんな感じだ。

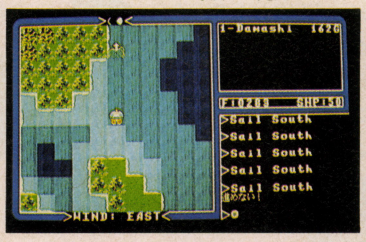
それが『Ⅳ』では、ゲームの大半は町で過ごすことが多く、町の外にいるのは、ある町から別の町へと移動するため、といった感覚になる。冒頭で、モンスターがじゃまくさいといったのは、先を急ごうとあせっているその移動中に、モンスターに襲われ、プレイのテンポをくずされてしまうからだ。そういった意味では障害物としてうまく機能しているのかもしれないが。

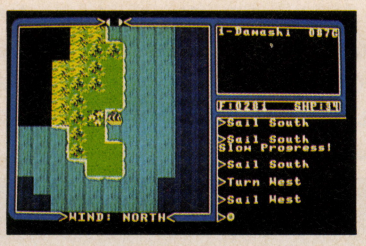
『Ⅳ』は特殊か？

RPGのブームで、数多くの名作や怪作が発売されたが、そのどれとも似ていないのは確かだろう。情報を集めて謎を解くという行為は、どちらかといえばアドベンチャーのものだが、最近でこそ分化、分類が進んでいるけれど、もとをただせばブックスタイルのRPGをいかにパソコンに移植するかという手法のちがいだ。『Ⅳ』の特徴は、世界観とかサブキャラの生活感といったロールプレイングらしい部分を、パソコンが表現できるようになってきたという、ウレシイ事例なのだ。

海賊と戦闘のすえ、船を入手。行動半径がいきなり広くなる。

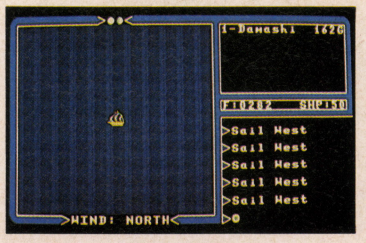
陸地を発見。海岸ぞいに移動している。後ろに見えるのは！





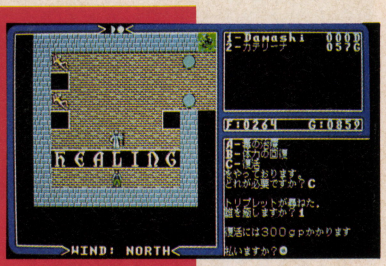
海辺の村を見つけた。さっそく上陸して、村人に会おう。

海の真っただ中だ。陸地の影も形も見えない。不安！

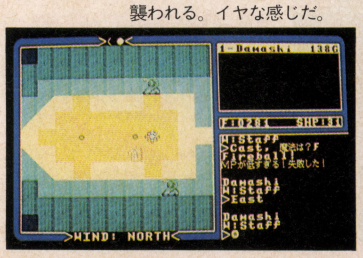


なんたって景色がキレイだぜ。

仲間がふえると、死んでもLBのところへは行かない。



航行中に、巨大ウナギ(？)に襲われる。イヤな感じだ。



いっしょにキャンプする。もうさみしくなんかないぞ！

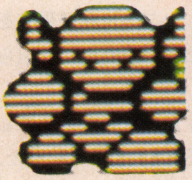
戦闘がラクになるかと思うとモンスターの数もふえる！

ボルフェスと5人の悪魔

クリスタルソフト

限りなくアクションゲームに近いロールプレイングゲームだから、あまりストーリーにこだわらないでビシバシプレイしてほしいのだ。ただしあせりすぎは禁物だぜ。あくまでスローペースを守りぬくことがいちばん大切だ。

●ボルフェスと5人の悪魔
クリスタルソフト
MSX　メガロム
5,800円



1 ディギンはおそろしい悪魔の戦士。

2 悪魔一のミュージシャンとはボクのことさ。

前編なのだよ、これがほんとに

「今月も『ボルフェスと５人の悪魔』を担当してちょ」と編集部K。「前の記事よりパワーアップしたショーカイをしてネ。終わりまで行ってヨーン」と、さりげないことば。「ぎええーっ、最後まで行くんスか？」。サンプルバージョンでプレイしたときでさえ、面数は100↙から、こんなんじゃ、すぐにおっちんじまう（死んでしまう）よお」半分あきらめ顔になったのはいうまでもない。こうなったらいかに長く生きのびるかが勝負だ。敵キャラをたおすと、時々ハートマークが現れて、これをとると攻撃

まずは、海辺に出てみる。げげっ、水の中から発射されるウンガーの弾が速いのなんの南野陽子。ねらいが正確なんで、よく当たってしまう。「こりゃあ、まいったなあ。地上の敵の攻撃もきびしい

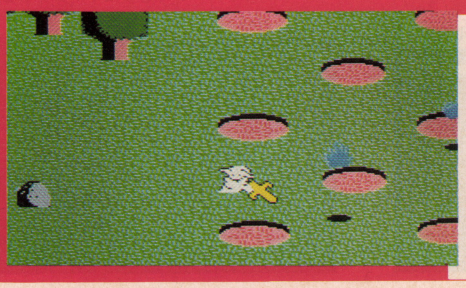
ディギン・ザ・ファイター参上！分裂攻撃受けてみよ！

↙以上はゆうにあったくらいだから、締め切りまでに全部クリアするのはいくらオレでも、こりゃムリだっ！　というわけで、今回は前編なのでR。

ムズカシーッ！

お師匠さんから魔法の杖をもらってボルフェス・ボルボニアンの旅はいよいよ始まっちゃうのだ。ご静聴あれってなもんである。

ボルフェスのいる風景　その1



溶岩ドロドロの池の中から、火の玉が出てきてこんにちはなんて、のんきに構えてはいられない。

やっぱり！RPGだよ人生は

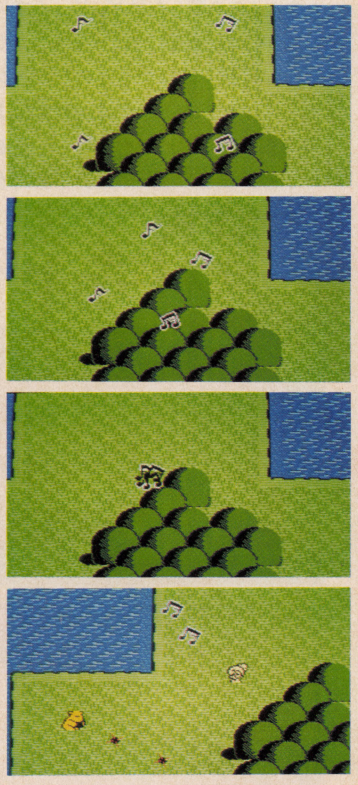
で失った体力ゲージが回復するから、少しでも体力がもどったときにパスワードを使ってデータをセーブしておけばいいだろうと考えた。ところが、データをセーブできるようにするには、水晶玉を手に入れなければならないらしい。どこにそんなものがあるんだ？

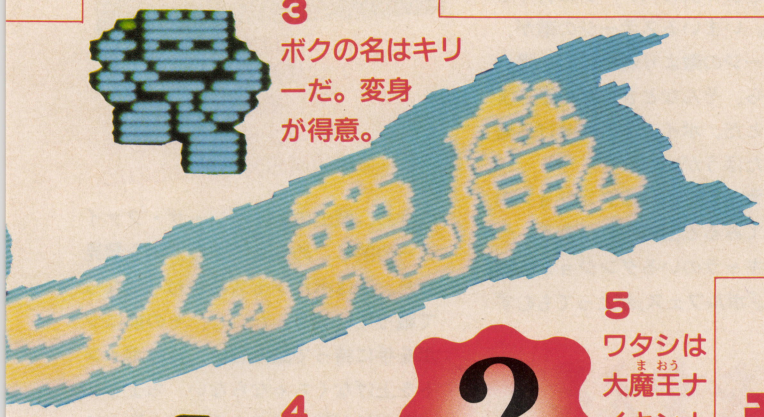
サンプル版でやったときには、そんなアイテムが手に入る場所はなかったから冷や汗タラタラ、先行きどうしようかと思った。でも、すぐに不安は解消。いちばん最初に出てくるストーンヘンジの地下ダンジョンで無事手に入れることができた。水晶玉は必須アイテムである。

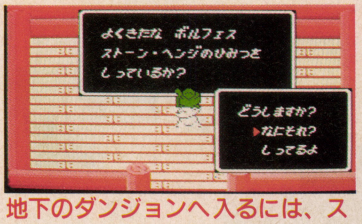
水晶玉を手に入れてひと安心といったところで、ゲームの構成をしっかりと確認しておこう。パラメーターは、体力、ライフ（体力の最高値）、経験ポイント、持っているコインが基本的なものだ。まず、体力ゲージから。画面左下の棒グラフみたいなものがボルフェスの現在の体力を表している。ゲージ1本で10ポイントだ。すぐ右上の数字は、ゲージの本数だ。ゲージが0になると、ボルフェスは死んでしまう。画面真ん中のハートマークと数字がライフだ。ここは、ひとまずおいておいて、その下の杖のマークと数字は経験ポイントで、自分のレベルより強い敵をたおしたときだけある一定のポイントがもらえる。そして、数字が100なり200なりをこえるとライフが10ポイントアップする。要するにレベルが上がったことになるんだ。そうすると、体力ゲージの本数もアップするというわけだ。いちばん下はいわずもがなのお金の量だ。敵をたおすとときどきコインが出てくるから体当たりするか、魔法の杖でとればいい。それぞれのパラメーターがおたがい複雑にからみ合っていて、理解するまでちょっととまどうかもしれないけど、基本的には敵をたおしていけばパラメーターの数字はふえていくのだ。

ということがわかったんだから、それじゃ敵をバンバンやっつけようではないか。大変だ大変だと半分パニックになっていたわりには、順調なすべりだしをみせた。ボルフェスくんも死ぬことなく最初のデカキャラが待つ2番目のダンジョンに向かった。ダンジョンの中を探検していたらアイテムショ

マーゴ・イシュタル参上 音符攻撃だ！







地下のダンジョンへ入るには、ストーンヘンジの秘密を知ることが条件。すなおに教えてもらおう。

ボルフェスのいる風景 その2

写真右を見てくれ。橋がこわれているけど、先に何かあるかもしれないね。魔法を使うと、なんとかなりそう。

ダンジョン内のお店

持っているやつもいるから、へたに戦わないで次の面に行こうとすると手痛いダメージを受けることになる。

ダンジョンをぬけるとそこは溶岩ドロドロの陸地だった。溶岩の中から勢いよく飛び出してきて、放物線を描いて火の玉が向かってくる。しかも、自分と同じ形をした分身で攻撃してくるのだ。これが、しつこくって、まいってしまった。さすがに戦わないほうがいいと思っていさぎよく次のステージに行くことにした。いまいるステージの敵が、次のステージの敵より戦いにくい場合があるから、そんなときはさっさと次に行くことだ。ポイントのかせげる敵で楽をしたほうがいい。

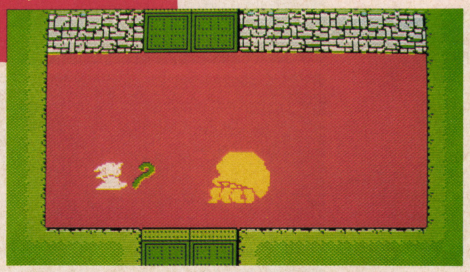
次のステージへ通じるダンジョン内を探検してみると出口が2つある。一方はデカキャラのいるダンジョンへ通じていた。『ボルフェス』がとってもむずかしいゲームだと思ったのは、ここのバッタのようにジャンプしてくるデカキャラと戦ったときだ。なにせ、触っただけで死んでしまうのだ。何回戦ったかわからないほどたおすのに苦労したのだ。だけど、見返りも大きくって、ついに味方になってくれる4人の悪魔のうち、戦士のディギン・ザ・ファイターの閉じこめられているツボを発見した。彼はボルフェスのかわりになって戦ってくれるんだけど、その前にツボを手に持って敵と戦い、経験ポイントを上げなくちゃならない。ちょっと大変だけど戦わせてみるとその強さにはおどろくばかり、使える回数は少なかったけど〝分裂攻撃〟はものすごい威力だった。複数の敵に向かって、自分の体をいっぺんに飛ばして攻撃しちゃうのだ。どうやら難関を1つこえて、

ここは案外かせぎやすい場所だ。なんちゃって、編集部ではスピードコントローラーつきのMSXで戦ったのだ。

ッップを発見。ブーツを買う。どうやら移動スピードが速くなるようなので、これがあればデカキャラに遭遇してもきっと攻撃をかわすことができるだろう。

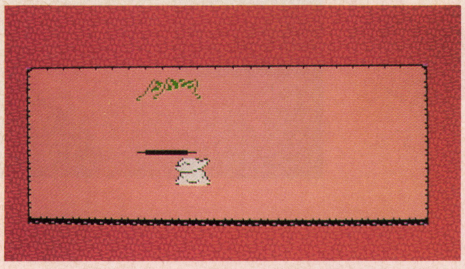
さらに奥へ行くと大きな部屋を見つけた。入ってみるとデカキャラが、いた、いた。魔法の杖だけでたおせるのかなあなんて心配したけど、じょうずに戦えばOK。ま、最初に出てくるやつだからそんなに強くはなかったのだ。ダンジョンにいるデカキャラは、場合によっては1ぴきだけじゃないから、全部たおしておこう。なかにはアイテムを

デカキャラと剣を交える



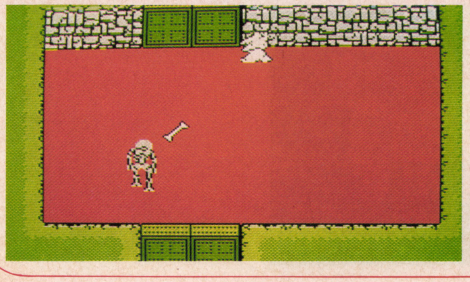
オタキュラー

こいつはタコなのでスミをボボッと吐いてくるんだけど、そんなにダメージは受けないし、外見ほど強くないのだ。魔法の杖ですばやく攻撃して反撃させるな。



バッテラー

オイオイ、強すぎやしないかい、このバッタのばけものは……。触っただけでボルフェスが死んでしまうなんて。ひどいよーっ。

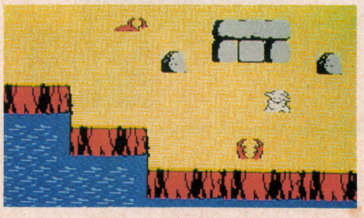


デカンタ

地面からニョキニョキはい出てくるスケルトン野郎だ。魔法の杖なんかでやっつけようなんてムリだよムリ。ある武器しかききめがないんだから。

ボルフェスのいる風景 その3

ストーンヘンジが見える。敵キャラは、クワガタのアゴみたいなやつで、地表を移動しながらしつこく攻撃してくる。早く地下にもぐりたい。



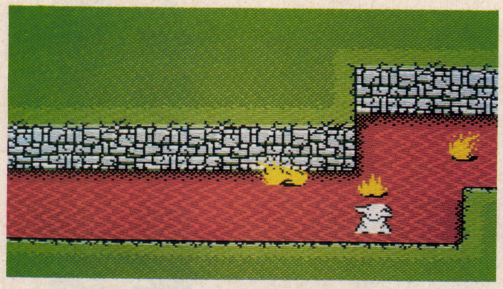
やっぱり！RPGだよ人生は？

『ボルフェス』の楽しさも１つわかったっていう感じかな。

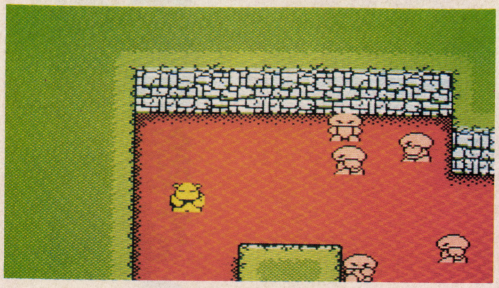
次のステージは、またまた緑の大地なんだけど、敵の攻撃ははげしいし、やたらとワープゲートが多くて大変だった。マップが広すぎるっ。ちょっと意地悪なんでないかい。そして、ダンジョンでは、骸骨のデカキャラが待ち受けていた。イジョーなほど動きが速くて、前のバッタよりたおすのに苦労してしまった。ここで、２番目の悪魔マーゴ・イシュタルの入ったツボを見つけた。彼の音符攻撃は最高。マーゴの飛ばす音符に当たると、敵キャラは踊りだしてしまうのだ。なんとも、魅せてくれるキャラクターなのだ。

ということで、『ボルフェスと５人の悪魔』の序盤を戦った体験をつづってきたわけだけど、ムズカシイナーという印象が大いに残った。それでは!!

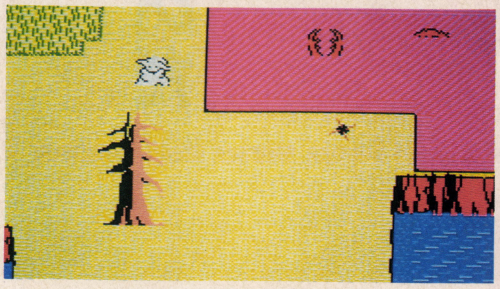
前半戦は苦しいのひと言だったゼ。



うまく逃げれば、戦う必要は全然ない。体力をムダにするな。

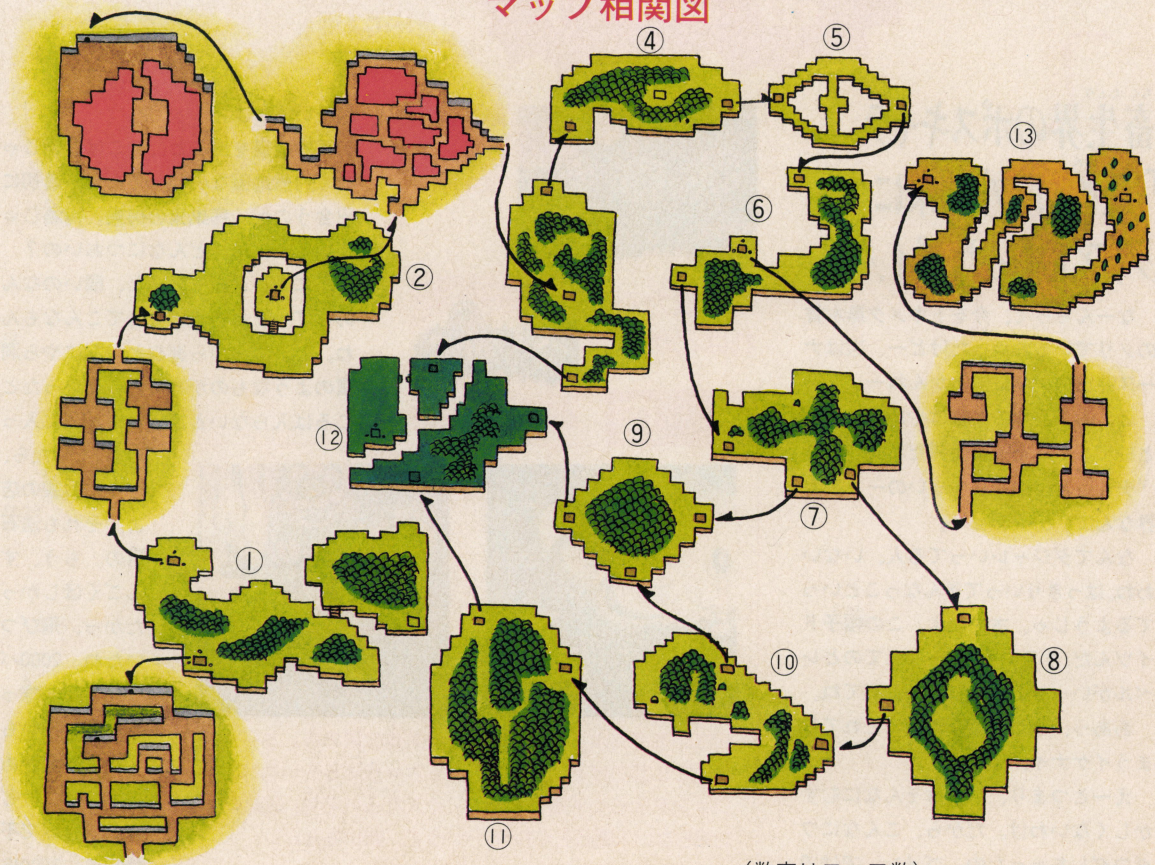


キノコの怪物たち。こいつらは完全楽勝コースなのだ。



右上のピンクはなにやらあやしいけど入ってみるのも一興。

マップ相関図



（数字はフロア数）

同時進行RPGレポート出張版

ガンダーラ

エニックス

畜生界と修羅界のムフフ解放記録なのだ

ワタクシ、ついにここまで来てしまいました。よいのでしょうか。よいのでしょう。よいこのみなさんはいかがですか。「バカこいてんでねえよー。オレなんかもう終わっちったよー」っていう生意気な人は無視して、今月もベラ子まいりますわよ。

・ガンダーラ　エニックス
PC-8801 mk II SRシリーズ
2枚組　7,800円

畜生界

畜生界のボスキャラ「荒神」以外は楽にクリアしちったゼイ！

なーんちって、今をトキメク黒木香のノリでいっちゃったけどー、次はナース井出のノリにすっかんねー。

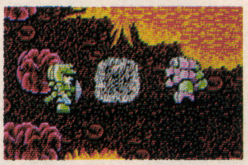
と、お下品なことばはやめて、置いといて。さっそく畜生界だわよ。

「チョッと早いんじゃないのー、畜生界なんて、チクショー」

なんてダジャレいってる人、いないわね。はっきりいってそんなっこといってるようじゃ、古いわよ。この帽子ドイツんだ、オランダ── なんてのとレベルがいっしょだからね。やめてね。

ああっ、すぐに話が横道にそれてしまうイケナイ、イケナイ。

えーとつまり、ここはそんなにむずかしくないわけ。だから、こんなにウダウダしちゃったの、ゴメン。ではでは、いくわよ。



息を吹きかけるやなヤツなんだ。

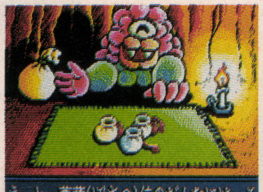
剣と法力でこれはどかせる。

冥府魔道を出ると、そこは雪国じゃなく灼熱地獄なのね。そんで、最初に出会うのが、病巣鬼の梅巣。梅酒じゃないよ。なに、どんなにつおいの？エイエイ。なんて戦うと、弱いのなんのって。まあ畜生界なんてこんなもんね。と、つらつら進むと、なにやら洞窟のようなものがある。こういったところは入らないと損っとばかりに入ったわ。そしたら、やったね袋の店よ。それも法石用の。もう、すんごくほしかったから、飛びついたね。2000パワーで2000珠ったって、安いもんよ。お金があればの話だけどね。飢鬼界で不動明王に3000珠

お店

おおっ、なんとやさしい人間なんだ。お礼に、便利なものをあげよう。この世に1つしかない『太陽石』だ。

病気の多虎鬼よ。冷たくしないで仏薬あげると、ダンジョンを明るくするうえ絶対減らない太陽石をくれる。



え～と、菩薩(ぼさつ)位のだんなには、この2000パワー用の法石袋がピッタリですね。価格も同じく2000珠だよ。

病巣鬼の袋の店。すーぐ減っちゃう法石をいちばん多く入れられる袋。2000珠だって、安いもんだ。

やっぱり！RPGだよ人生は

もらえるアイテム

手だったんで教えちゃうけど、法力を2度使わないとやっつけられないかんね。ころころしてるときに何やったってダメ。ほかの色のもよ。

とられて、ほとんどお金がないって人は、炭鉱へ行ってバイトするか、ここらへんをぐるぐるまわって敵キャラから巻き上げるかのどっちかしかないよん。とにかく、あとには、この袋を売ってくれるところはないから、ガンバルよーに。

毒をあびなきゃ問題ない

とかなんとかいっているうちに、菩提樹で力をためて、ボスキャラ歓喜天をたおしに行ったわ。そしたら、レベルが15になってたから、けっこう簡単だったの。それ以下でもある程度は行けると思うけど。んで、歓喜天なんだけど、人間界で頭が弱いとかなんとかいわれたことを思い出して、法力で止めて頭突いたの。そしたら、やれたわよ。エヘヘ。

そんで、またチマチマ進むと、ダンジョンの入り口らしきところに出る。うーん、早くも地下敵キャラと戦わねばならぬのか、と全然思わずに入ると、病気の多虎鬼がいるではないか。だうしたの、おばしゃんに見せてみなさいと、口でいいつつ仏薬をわたすと、おー、月光石よりも明るく、しかも一生減ることのない太陽石がもらえたではないか。ここで、再び。仏薬がない人は買いに人間界へ行ってらっしゃってね。うふ。

さあ、進むわよ。てんで、ヌルヌル行くと、手毬鬼よ、赤の。コイツは苦

解放後はいつものとおり、ストーパーに行って、如来。ここは、持ってる力2つを使えば入れたわよ。わかる？最後は不動明王だけど、今度は4000珠要求してくるわよ。持っとくようにね。解放しちゃってから、ないのに気がつくと、また炭鉱よ。悲惨よ。それと、修羅界に行く前に畜生界寄って解毒剤を補充しといたほうがいいかもしれないわよ。だって、ここでも、けっこう毒あびて減ってんのに、修羅界に行くとまたあびせてくるヤツがいるし、店もないから、ここのほうがコンビニエンスよ。

さあっ、お次はいよいよシュラシュシュシュの修羅界ですわよーっ。はりきってまいりましょーっ。

畜生界マップ

敵キャラ

修羅界

竜巻吹く北風ちゃん。

如来の入り口には何もない。

息もつけないダンジョンの攻防

疲れたわ、疲れたわ、ここはホントーに疲れたわ。今まで通ってきた世界の何倍も厳しい世界よ。ふう。

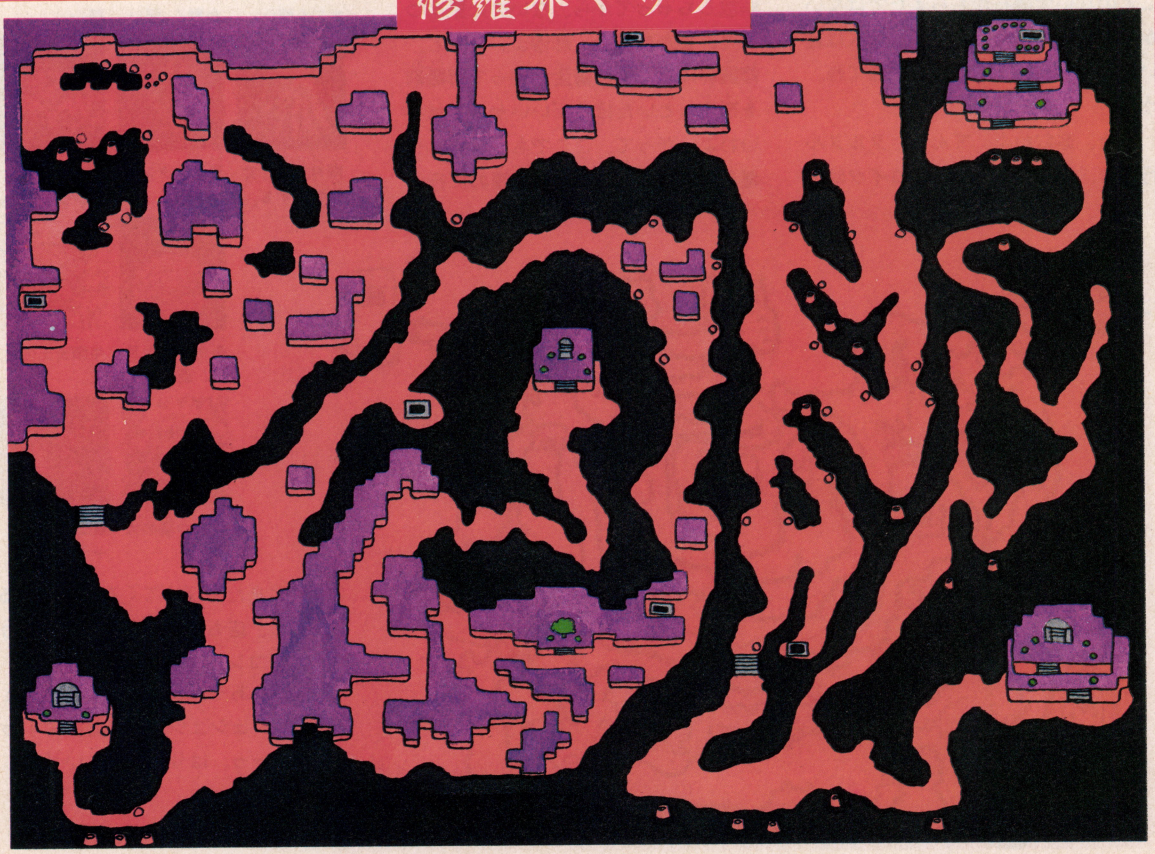
重々しく始めちゃったけど、これはウッソーじゃない。ふんとのこと。だって、畜生界でも飛び道具使ってくる敵がいたけど、ここの飛び道具って、竜巻だったり、法力だったりするんだもん。悲惨よ。まあ、なかなかおもしろいキャラクターが多いから許せちゃうんだけど。とくにいっちゃん気に入ったのが風神。だってキャワイイんだもん。ちゃんと口でふうふうやってるのがわかるんだ。最初じっくり見すぎちゃって戦うのを忘れちゃったほどよん。

そんでね、そんでね、進むんだけど、なかなかみんな手ごわいんだ。レベル15か16ないとむずかしいかもしれないよ。まあ、ここには法力の店があるから、しっかり買って、なるべくヒットポイント減らさないよーにすればいいんだけど。そして、あとでこの世界に1つしかない菩提樹のそばで戦って、危なくなったらかけこむよーにして、レベルを上げればいいんだけどね。

で、歩いていくとダンジョンの入り口があったりする。店かボスキャラのところかと思って入ったりする。でも、ブー。両方ともちがっちゃったりするんでい。ぬけ道なんですねー、これが。一瞬、ヤバイ、出ようかと思っちゃうけど、まっすぐのただの地下道なんだ。入っても平気だよ。敵キャラがいるけど、一つ目のエイみたいな天魔がいるだけだから。こいつの名前はリストで紹介してるから見てくんろ。ぬけて地上に出てみると、だいぶ楽できたことがわかる。これ、ボスキャラたおして、ストーパーへ納めに行くときスッゴク便利。ベラ子もこれで助かった。なかったらホントヤバかった。

ぬけ出たところは、マップでいうところの輪廻の迷路。迷路ってほどじゃないからダイジョビよん。さっきもいったけど、ダンジョンでの戦いに備えてぜひとも、ここで力をたくわえておい

修羅界マップ



やっぱり！RPGだよ人生は

たほうがいい。だって、こっから先、右上のダンジョンに行くまでに、ほかに菩提樹がある？　何びきの敵がいる？　どれくらい遠いと思う？　それに、うまくかわしてダンジョンにけっこういい線で行けたとしても、ダンジョンの敵の数がまったく今までとちがうんだから。１歩歩くごとに後ろから前から来るんだから。てーへんよ。ジャウダ↙ンぬきで笑ってらんないのよ。

と、だれに怒ってんのよ。もう。やんなっちゃうわ、この性格。ゴメンネ、ゴメンネ、グミンニ。

でも、こんだけ書けば、すごさをわかってもらえたと思うが、どうかな。気をとり直して、いきなりダンジョンに話を進めると、ここがまたいっちだんとむずかしい迷路になっているのよ。ベラ子もよくやるんだけど、RPGって、コンティニューできるから、やめりゃあいいのに、けっこう徹夜しちゃったりするじゃない？　もうちょっと、もうちょっとここまで、てな感じで。そうすると、目なんかもうろうとしちゃって、うーんよく見えない。それでも、続けちゃう。そーすると、これは迷う。ベラ子は３回迷った。気をつけようね、やりすぎは。

修羅界のボスキャラ、阿修羅王に話をワープさせるけど、これは弱点を知っ↙てるのと知らないのでは大ちがい。パワーがないんだから、ムダなことができないもんね。教えちゃうけど、こいつが持ってる２つの玉がポイントだよ。あとは知らない、勝手にガンバッテね。

無事解放しても、すぐには天上界には行けない。いつものように、如来に会って、不動明王に珠玉5000わたしても。人間界以来とてもスムーズに進ましてもらったからしょうがないけどね。問題は、ここから人間界には簡単にもどれるのに、人間界と天上界がほかの世界のように一本道でつながっていないっていうこと。どうするか。それは、やっぱり病気の霧天王を治してもらった緑の古文書をクマーララブに読んでもらうべきだろう。でもでも、最後の詰めがわかんない。最後の詰めとは羽衣を着て須弥山に行って祈ることば。ここまで来てそれがわかんないで困っている人はいないかにゃ？　ブヒヒ。知りたいでしょう。でも教えてあげない、っていうとあとがコワイからヒントを１つ。「えーそれ、ほんと？　ほんにょらい」だ。簡単すぎたかな。うーん。

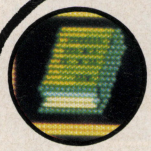
お店

風神の法石店。病気の霧天王は古文書持ってる。

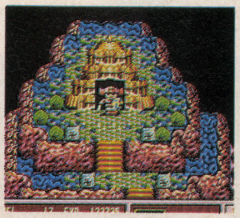
もらえるアイテム

食料のハンバーガーだぞ。

食料のだんご。おいしそう。


古文書。早く読んでもらおう。

おっし、次行こう！

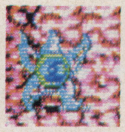

ヤタッ赤くヨロイが変わったぞ。

祈りのことばを知ってるかい。

ラストの天上界だよーん。

敵キャラ

甲殻鬼の金甲。法力に弱い。


人手鬼の海の手。毒をもつ。

摩利支天の上天。法力を放つ。

甲殻鬼の赤甲。法力でたおせ。

茜王。霧のように現れ法力を放つ。

風神の北風。竜巻吹く。

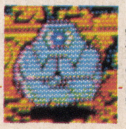
霧天王の白王。霧のごとく出現。

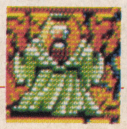
摩利支天の下天。法力を放つ。

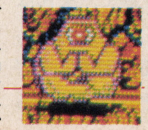
修羅界の大目鬼、修羅目。

修羅界の番兵、修羅兵。

修羅界の天摩、修魔。


青王。霧のときは殺せない。


ダンジョンにいる地天の墓地天。


空天の低空。カギか法玉を持つ。

修羅界の大ボス阿修羅王。

ダンジョンにいる空天の高空。

ドラゴンスレイヤーIV

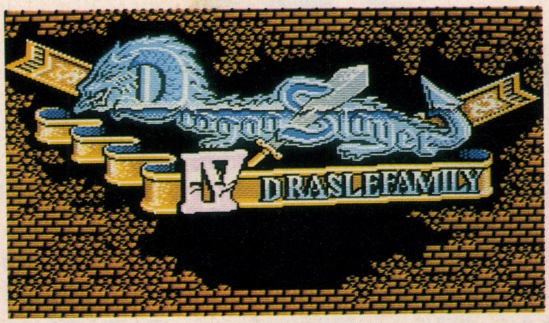
ドラスレファミリー

日本ファルコム

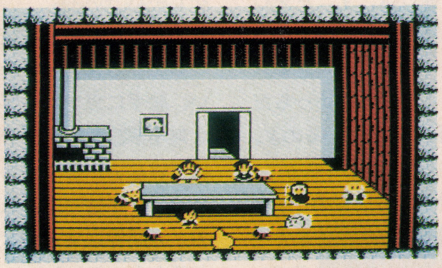
うわさのパズルアクションRPGとは、このことだっ！

あるときはアクション。あるときはRPG。またあるときはパズル。しかしてその実体はハイパー・リアルタイムRPGふうアクションゲームである。

●ドラスレファミリー
日本ファルコム
MSX2（MSX用も開発中）
2メガロム　6,800円



ハデめなタイトルでござんす。

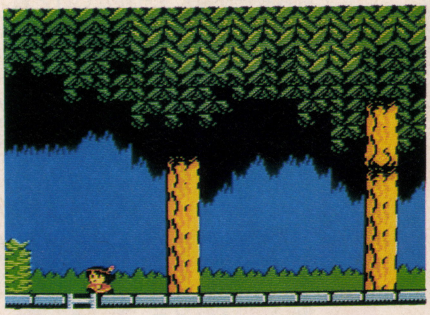


このお指で人を選ぶ。右側の2人はロード、セーブ。

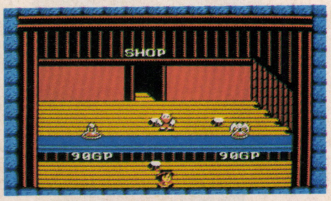
まっ、このへんは、よっぽどお金余ってるときね。

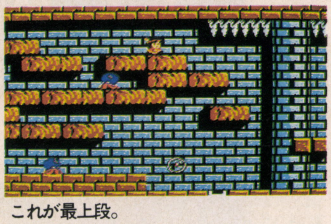
心の目で見よっ！

ホホイ、のホイ、のコミカでーす。先月も紹介したんだけど、今月は初めてプレイした感じをお伝えできるんで、けっこうハッピーなのであります。で、先月はそうとうむずかしそうだなーっとか思ってたんで、一生できそうもないなー、とか書いてたけど、実際やってみたら、わりと楽にできるかなーって感じ。ボリュームそのものはかなりデカイんで、そう簡単じゃないってのは確かだけど、やってて泣くーっ！ってとこは、わりと少ない。今回、できたばっかのをプレイしてみて、そんなにたくさんはできなかったんだけどね。とりあえず、お父さん面の中の、人型面みたいのがあって、そこにぶち落ちたぐらいかな。これもなんとか脱出法はあるんだろうけどね。



リルルちゃんのお出ましよん。



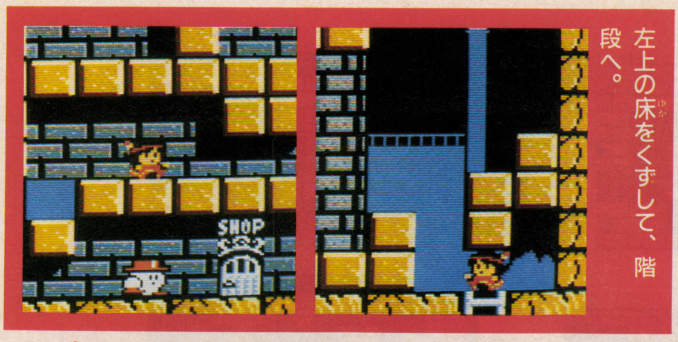


これが最上段。

で、とりあえず、ゲームの目的はというと、地下のダンジョンをクリアしながら必要なアイテムを集め、最終的にはドラゴンをやっつけるという、ドラスレの基本パターンなんだけど、これは、プレイヤーのキャラが５人。いっしょにつながってくんじゃなくて、１人ずつ、自分というか、そのキャラが得意な面、というか全体１つのマップなので、部分といういい方のほうが

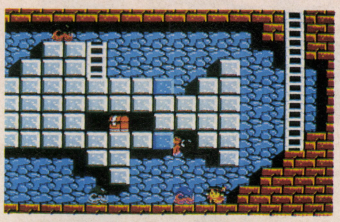
やっぱり！RPGだよ人生は。

わしゼムンおやじ。

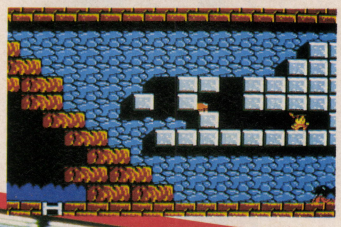


左上の床をくずして、階段へ。

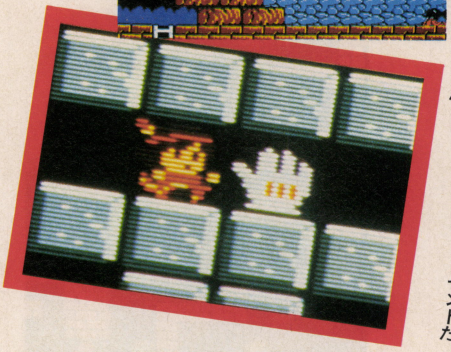
カベもくずれろ！



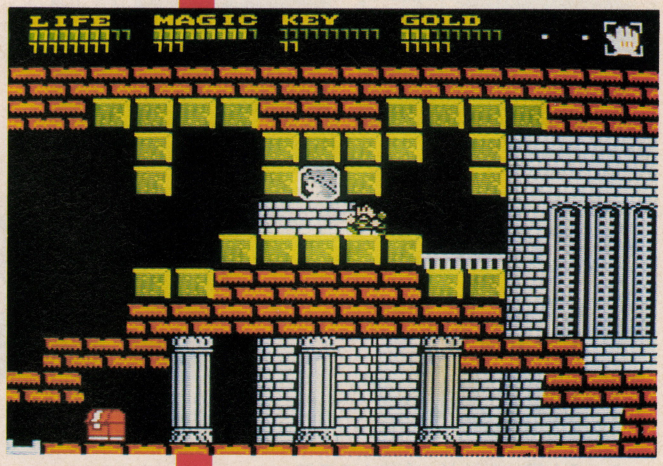
宝箱、ブロックの中だよーん。



と、思ったら、ばりんばりん。

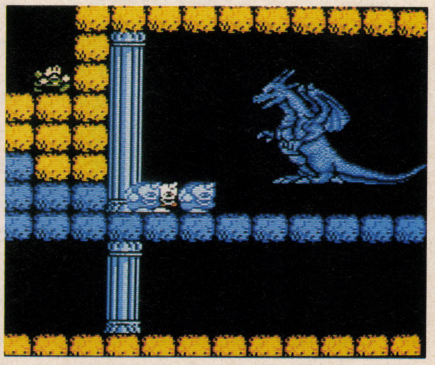


やたーっ！　父の日のプレゼントだよん。



痛っ！　これトラップなのだ。

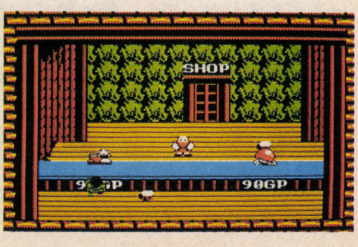
あんなとこから落ちても生きてるわしは600万ドルの男かえ？



これがドラゴンかー！

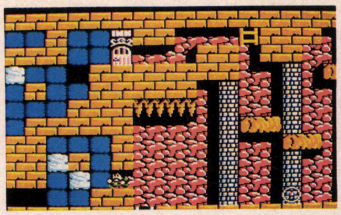
いいかもしれないけど、その得意なエリアを担当してって、という感じで、考えてみると、こういうのってめずらしいなと思ったりもするし、今まで、なんでなかったんだろうって気もするし。

で、各キャラの特徴とかは、あとで書くけど、それ以外で、全般に対していえること、要するに現時点でコミカができるアドバイスとしては、マップを考えるなってこと。これから先、マップとかって、各誌で出てくるかもしれないけど、もち、ポプコムもやるかもしれないけど、マップ見てると逆にできなくなっちゃうっていうのが、この『ドラスレファミリー』みたい。これは日本ファルコムの木屋さんもいってたから確かみたい。確かにマップ見てると袋小路ばっかし、なんだけど、行くとなんとかなっちゃうって感じ。もちろん、これだけだと簡単すぎるってことになっちゃうんだけど、そんなこたない。いわゆる「逆もまた真なり」で、行けそうだなー、とか思うとこがけっこう行けなかったりする。やっぱ、バースや落合じゃないけど、読みがすべてを決するって感じかな？　たぶんプレイしてるうちにわかってくるはず。ここは行ける、行けないって。長年、って、そんなでもないか、木屋さんのゲームやってると、このへんの感覚とぎすまされてくるんだけど、今度はMSX2だから、そのへんんに免疫になってる人が少ないかもしれないなー。でも、若い人たちは、自分でほいほいやっちゃうのかもしれないなー、とか年寄りじみた発言のコミカでありました。



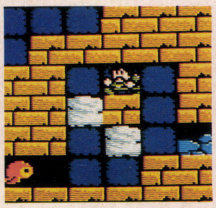
パワードブーツ買い得じゃ。

1年分の忍耐と集中力を！

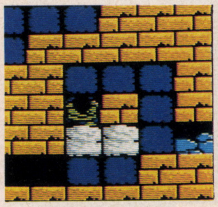


ここがパズル地獄の入り口。

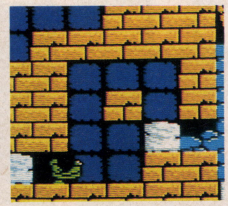
こうやって。



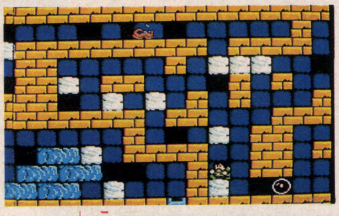
こうきて。



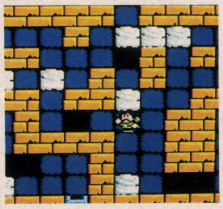
こうなる。



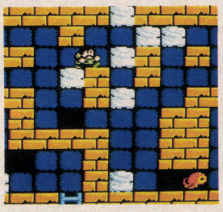
で、上の右上げて。



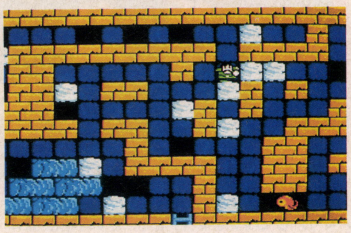
＋↑キー。こんなぐあい。SHIFTで、こういう形にもって

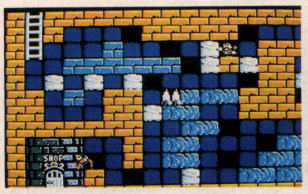


って。

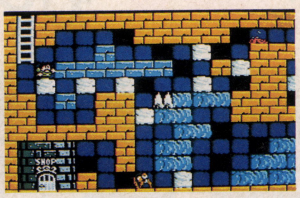


とりあえず、やったぜっ！



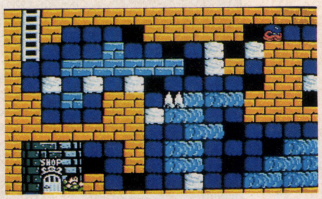


こっちのほうがむずかしい。



ここまでは楽だけど。

パズル面はお父さんに任せなさい！



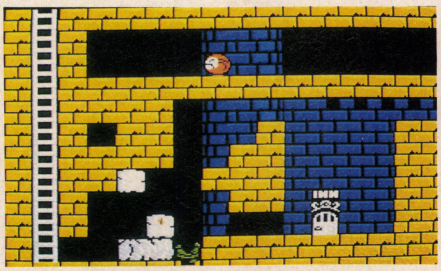
どうやって来たか当ててみ！

さっきも書いたけど、全体１つのマップなんだよね、このゲーム。でもこのキャラじゃなきゃ、というか、このキャラで、なおかつ必要なアイテム持ってないと、みたいな面が５つ、つまり５人分用意されている。真ん中のドラゴンの絵を中心に、枝分かれしてるって感じで。で、どの面がだれに合ってるかってことだけど、これに関しては、どのキャラクターがどのアイテム使えるかってこと考えれば、わりとわかりが早い。お父さんのゼムン・ウォーゼンは、グローブが使える。ってことは、岩を押したり、ずらしたり、持ち上げたりできるの。で、この部分は、マップ全体の左側ってとこかな。全体マップ出さないのにこんなこといってわりと無責任って感じだけど。で、奥さんのメイア・ウォーゼンは、ウイングと、キー・ステッキ。ウイングは空飛べるってやつだけど、キー・ステッキはカギを使わなくても、箱や扉があけられるってやつ。だから飛ばなきゃいけないとこが多いとこや、扉がたくさんあるってとこ。これはマップの真下辺って感じ。で、エルフのリルル・ウォーゼンは、ジャンプ力があるうえに、ジャンプシューズが使えるので、ほとんど１画面以上ジャンプができちゃう。それと、マトック。これで岩をこわせる。だから、そういうジャンプの必要なとこで、しかも、岩の障害物の多いとこ。マップの右上部分かな。で、モンスターのポチは、とくに使えるアイテムはないけど、最大のメリット、モンスターとぶつかってもダメージ受けない。だから、当然モンスターうじゃうじゃのとこ。それから、迷路もかなり疲れる感じのとこ。マップど真ん中のあたり。レインジャーのロイアス・ウォーゼンは、あんまりウロウロしないみたい。使えるのは、クラウンとドラゴンスレイヤー。そうラストのドラゴンをやっつける役まわりなのね。

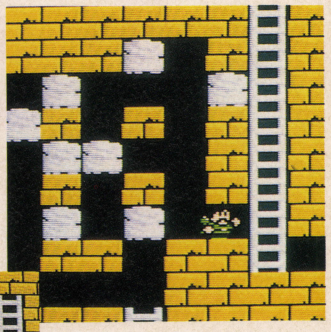
で、各面、とくにお父さん、お母さん、それから娘っ子の３人は、得意のアイテムがないと、まーず動きまわれない。もちろん、自分の受け持ちの場所のことだけどね。で、まず共通面というのがあって、入ってすぐの部分とドラゴンの絵のとこ。それから、最上段のあたり。ここはだれが行ってもいいんだけど、全体的に楽に行けるのはポチかリルル。ポチはダメージ受けないからっていうのと、リルルはジャンプ力あるからってこと。これで最上段いちばん右側から１個落ちたとこにあるグローブをとってくる。これでお父さんの出番になれるわけ。このグローブとりでも、とりあえず『ドラファミ』の世界の一端を感じさせてくれるんっすよね。地面がずりってくずれたり、カベがざりってくずれたり。行けそうもないと思ってたとこが行けたりって

女房への贈り物。

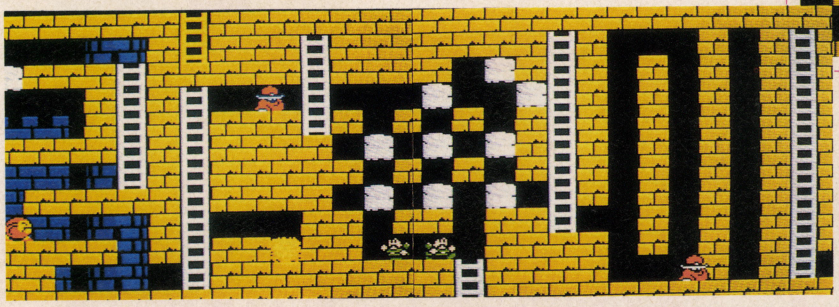
やっぱり！RPGだよ人生は



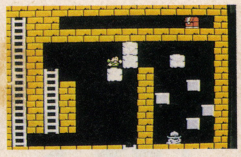
ここも、ひっかけがあってめげるとこ。でも、失敗したら、すぐ階段で、初期状態に。



やったぜ。

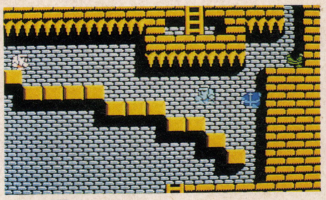


ここも、頭の使いどころ。なんか15パズル思い出した。



岩乗り移動！

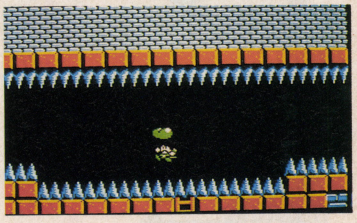
ここが楽そうで、かなりのひっかけなんだ。



落っこっちゃった。

ね。お目当てのアイテムも、岩に囲まれてて、これなんて、どうやってとるわけ？とか思うけど、行ってみると楽にとれたりする。

で、お父さんのご登場となるわけ。あっ、先月ちらっと書いちゃったんだけど、順番どおり行かないと××ッ、とかって。でも、MSX$_2$版はそういうことなしにしたみたい。ファミコン版のほうは、こと細かく決められてるらしいけど。でもとりあえず、お父さんね。これがいちばん行きやすそうだから。ダンジョンに入って、ドラゴンの絵のとこまで落ちてって、それから左端のほうから上がってくと、お父さん面。ここでは、最初のほうで、パワード・ブーツを売ってる。これってモンスターを踏み殺せるんだよね。とりあえず買っちった。それから、左のほうへ行って、ブロック面の実地教習みたいなとこに入る。これはマニュアルにも例としてあげてるとこ。どうすればいいかは、わかるんだけど、なっかなかうまくいかなかった。ここクリアするまでに3時間以上はかかった。とにかく、あの石の押し方のタイミングが、運動神経人なみ以下のコミカとしては、つかみにくかった。でも、3時間ぐらいして、わりと自由自在に動かせるようになったときには、満足満足っていうか、やってるのが楽しくて、お次はどんなんかいなって感じになる。失敗しても、ちがう面に行って画面切りかえればもとにもどってるしね。でも、だんだんそうもいってらんなくなって、最初にも書いたけど、口のところの逆さツララで死にまくって、結局時間切れになっちゃったんだけどね。ここから、もっと下に行ってミドルキャラとの対戦、それからクラウンとかになるんだけど、はっきりいって先が楽しみ。



焼け石に水じゃーっ！

とまあ、そんな感じで。とにかく、死ぬってのは、特別な場合以外ないし、わりと気軽にやりまくれる感じで、いいと思う。今回はとりあえず、お父さんの面の途中までだったけど、また、いつか、紹介の機会があると思うので、よろしく。もし、お便りなんかももらえたらうれしいなっと。

ポプコムオリジナルRPG

ZAVAS

サバッシュ

怒濤編！

生まれ出る悩みとかなんとか…

『サバッシュ』である。まーだ全然できてないのに、特集にぶちこんじゃうのもなかなかの根性だと思って、黙って納得してほしい。先月も、J.D.も円丈さんも書いてたけど、ゲーム1本、大変な苦労なのだなーっ！

涙をのんでマップ縮小！

J.D.である。『サバッシュ』、ようやく発進だぜ。これまで、だいたい週1回の打ち合わせで進めてきたんだけど、やっぱ、初めてのチームということもあって、意思を伝え合うことからして難航してたって感じ。ふつうのソフトハウスだと、シナリオライターとプログラマーって、毎日同じとこにいたりするわけだから、やっぱこのへんは早いんじゃないかと思うし、前にやったゲームのこととかひきあいに出して、あれのさー、あそこみたいに、とかいう会話ができたりするんだろうし、その場でちょこちょこって、こんな感じみたいに、とかもできたり、いっぱいメリットがあると思うんだけど、この『サバッシュ』プロジェクトの場合、わりと小さなところでもひっかかったり、2時間ぐらい議論しないとだめだったり、と、けっこう大変である。

で、ついに、マップの大きさ、キャラの仕様、そのほかが決まったので、そのへんから、お知らせしたいと思う。

プレイヤーのキャラは5人編成。初めは1人だけど、だんだん仲間を集めるわけ。プレイヤー自体は王家の血をひく、マーディと呼ばれる家柄。それが、たまたま例の村に住んでいて、虐殺をのがれたというわけ。それから、グレッシと呼ばれる大型の闘士、それから、カーラマンと呼ばれるジャンプ力にすぐれたファイター。ジェダという伝説の魔法使いの3人娘、サージと呼ばれる。これらのうちから1人を連れていく。もう1人はビリンチ、すっごい足が速い。

この5人を、ずりずりずりってひきずって歩くわけ。最初は、これをもっとセコくして、マップをデカーくしよ

やっぱり！RPGだよ人生は

『サバッシュ』は、わしの考える究極のRPG！　がんばりますよっ！

うと思ってたんだけど、やっぱ1987年に世に出るソフトとしては、それは許されないだろうということになったわけさ。で、やっぱりマップにシワヨセがきた。初め1つの大陸が8×8mぐらいで、2つ合わせると、8×16mぐらいになるってことにしてたんだけど、それが6×6mを2つ、要するに、6×12mということに落ち着いた。そのかわり、地下というか、ダンジョンや、砦がこのゲームには多いんだけど、これも、地上と同じ大きさをもってる。もちろん、これだけじゃ自慢にはならないが、マップの広さに関しては、大いに自信がある。

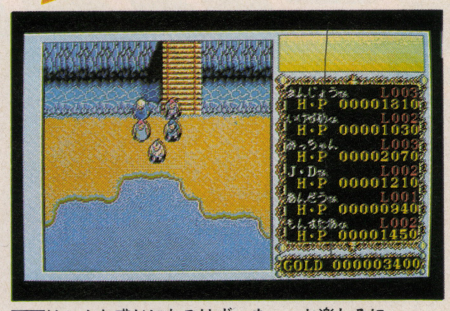
それから、登場するモンスターは、グラフィックがちがうものだけで、90種ぐらいになりそう。これも、1キャラ分から始まって2キャラ分とか、最大6キャラ分なんていうデカイのがいたりして、なかなかハデである。円丈さんのRPG信条はレベルアップだけど、J.D.はなんつってもモンスター。ここだけは大いに凝りたい。いや、もちろん、ほかんとこも大いに凝ってはいるんだけどね。

それから、各種トラップ類。これはどんなRPGよりも豊富だと思う。今から、あんなの、とか、こんなの、とかいうと、実際やったときにおもしろくなくなっちゃうので、いわないけどね。とにかく円丈さんの最初のシナリオとかって、トラップのかたまりみたいなもんだったんだから。今でも、プログラマーのカメちゃん（池亀氏のことだよん）なんか、も〜グラフィックまったくなくてもきつい、とかいってんだから、壮絶なものがあるはず。

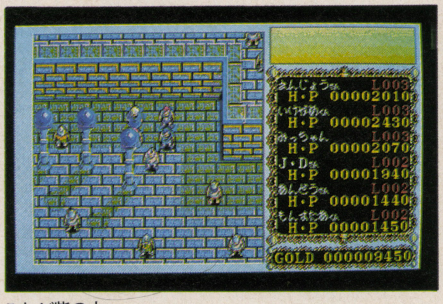
こんなにいろんなものつめこむと、ほんとグラフィックが押しつぶされそうになる。そこをなんとかっ！とか、円丈さんとJ.D.が頼みこむ！　絶望的な顔をしてプログラマーが、OKを出して、データ圧縮の新しい方法を編み出す、というパターンをふんでいる場合が多い。

実際、PC-8801のメモリーってこんなに小さかったのかって思わざるをえない。ディスク1枚の記憶容量ってのはまずまずなんだけど、オン・メモリーで、いろんなことやろうとすると、かなりシンドイことがやっとわかった。今まで、ゲーム見ててそんなこと全然考えたことなかったけど。そういえば、すっごいスペックのゲームで、ディスクにも入りきらなくて、発売がえらくおくれたのってどっかであったなー。とかなんとか、いろんなものがJ.D.の脳裏にうごめくのである。それから、ほかのソフトハウスで発売されそうなソフトのこととかもね。まっ、このゲーム、ユニーク以外の何ものでもないんで、けっこう安心してるんだけどね。その、偶然似たゲームができるってケースあるからね。まっ、そんなこと心配してもしょうがない。とにかく、この夏いっぱいで、だいたいできあがりって状態にしとかないと、あとがないって感じなので、先に進むしかないのである。来月ぐらいにはもっと進んだ画面とかお見せできると思うけど、今月はこれだけで、がまんしてくれろっ！

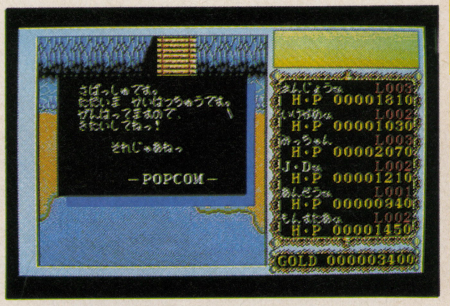
機種に関しても88だけじゃなくて、いろんなのに移植考えてるから。待ってて！



画面はこんな感じになるはず。まっ、お楽しみに。



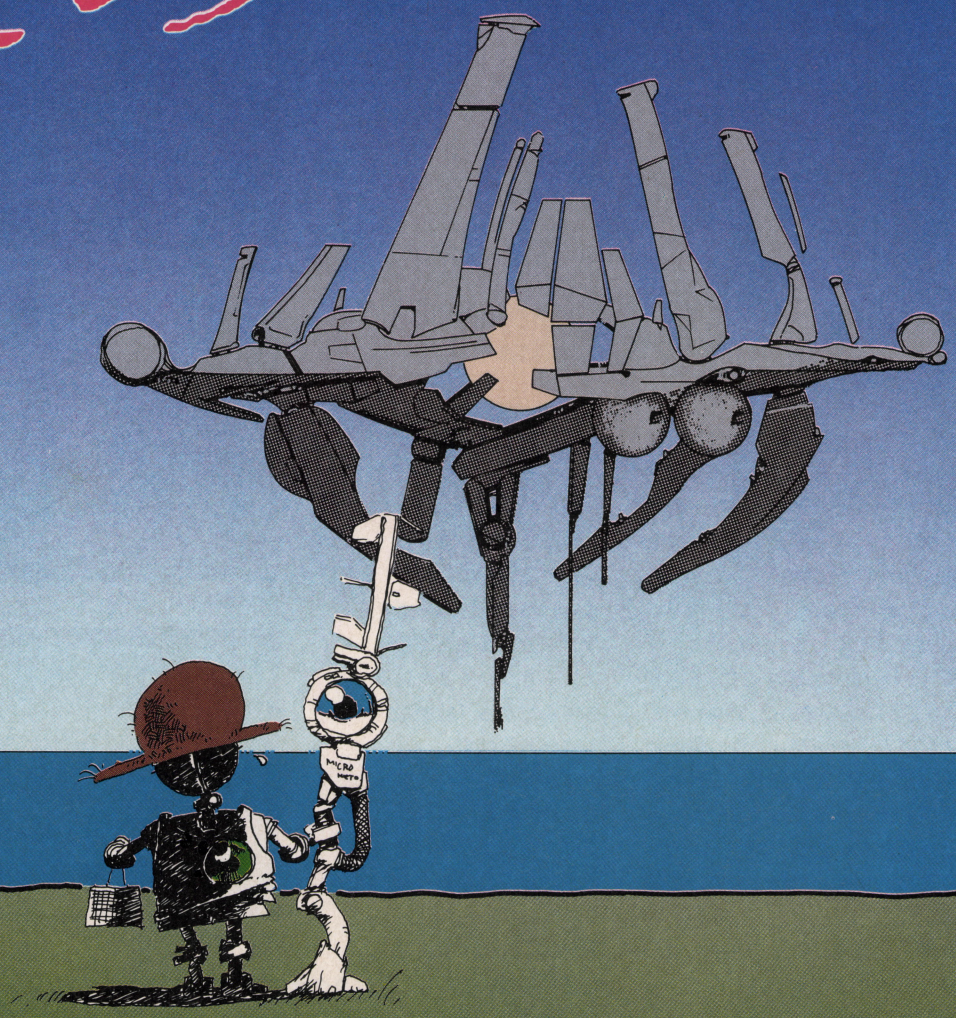
これが砦の中。



文字も全部作ったんだぞっ！

Micronet CO., Ltd.
マイクロネット

夏の



マイクロネット

ROBO WRES 2001

MSX 1/2 使用可能

MSX は、アスキーの商標です。

MEGA ROM

テーブルゲームの焼き直し版!!

PC-88, X1, MZ2500, FM-77AV, MSX, 勢揃い!

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370

麻雀狂時代

マイクロネットの総力を集結し、作られたこのゲームは、麻雀をきわめたい人もカル〜クHしたい人も真実、遊びの幸せ君になれるでしょう。

CT…カセット版　FD…フロッピーディスク版　ROM…ロム版　T…武尊にても発売　※…X1-Dは使用不可

当社の製品がお手元に届きにくい場合、通信販売にても受け付けます。
ご注文は現金書留にて、お願い致します。(機種明記、送料無料)

	FLICKY		CHAMPION プロレス・スペシャル		ロボレス2001	
PC-8001mkII/SR	CT	4,800円	CT	4,800円		
PC-8801/mkII/SR	CT FDT	4,800円 6,800円	CT FDT	4,800円 6,800円	FDT	6,800円
MZ-1500						
MZ-2500	CT	4,800円	CT	4,800円	FDT	6,800円
MZ-2000/2200	CT	4,800円	CT	4,800円		
X1/turdo ※	CT T FD	4,800円 6,800円	CTT FD	4,800円 6,800円	FDT CTT	6,800円 4,800円
FM-7/NEW7	CT	4,800円	CT	4,800円		
FM-77L2/L4/AV	FD	6,800円	FD	6,800円	FD	6,800円
S1						
MSX	ROMT	4,400円			ROM	5800円

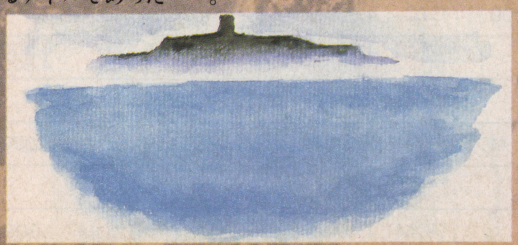
序章——プロローグ——

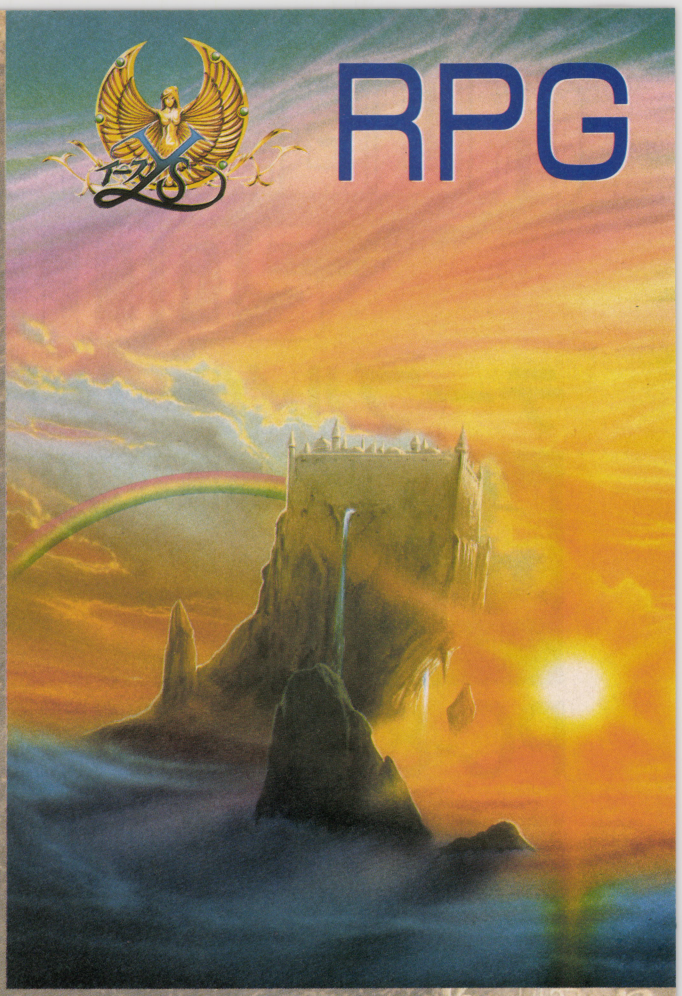
エステリア　初夏——。
朝焼けの砂浜にひとりの若者が倒れていた。ボロボロの衣服をまとったその若者は、ピクリとも動かず、全身びしょぬれで、ぐったりと横たわっていた。

彼の名はアドル＝クリスティン、好奇心と勇気に満ち溢れた若き冒険者である。

あれは３週間前のこと——
プロマロックという小さな港町で、アドルは〝呪われた国、エステリア〟の噂を耳にした。果敢な冒険家であるアドルは、心配する町人たちの静止を振りきり、ひとり船を漕ぎ出した。〝呪われしエステリア〟に向けて……。が、その途中、町人たちの心配通り嵐に遭い、この砂浜に打ちあげられたのだった。
やがて意識を取り戻したアドルは、ここが自分の目指していた国の入り口であることを確信した。彼はついているのだ。

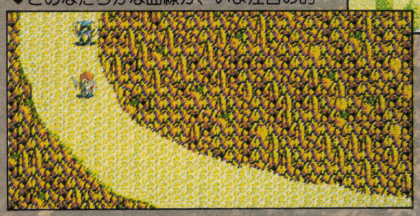
と、その時だった。狼にも似たモンスターがアドルめがけて襲いかかってきた！ほとんど無防備に近い状態のアドルは、たちまち取り囲まれ、間一髪というところで駆けつけた町人に助けられた。
彼らからこの国を襲った、突然の悪魔の話を聞き、ますますアドルの心はこの国の呪いに惹きよせられていった。巨大にそびえたつ〝悪魔の塔〟を遙か前方に見上げながら、これから始まろうとしている冒険に、自然と心高なるアドルであった——。



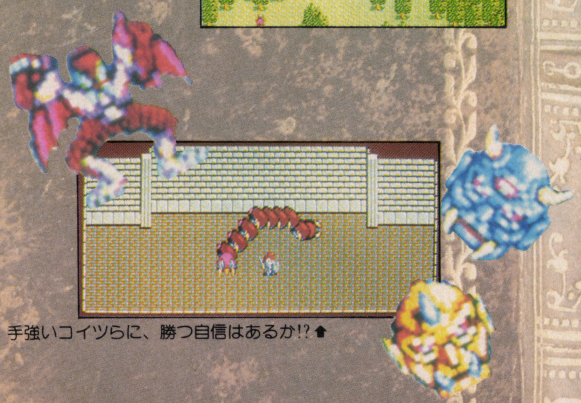


平和だった頃の面影➡
を残す、美しい情景だ

⬇このなだらかな曲線が、いま注目の的

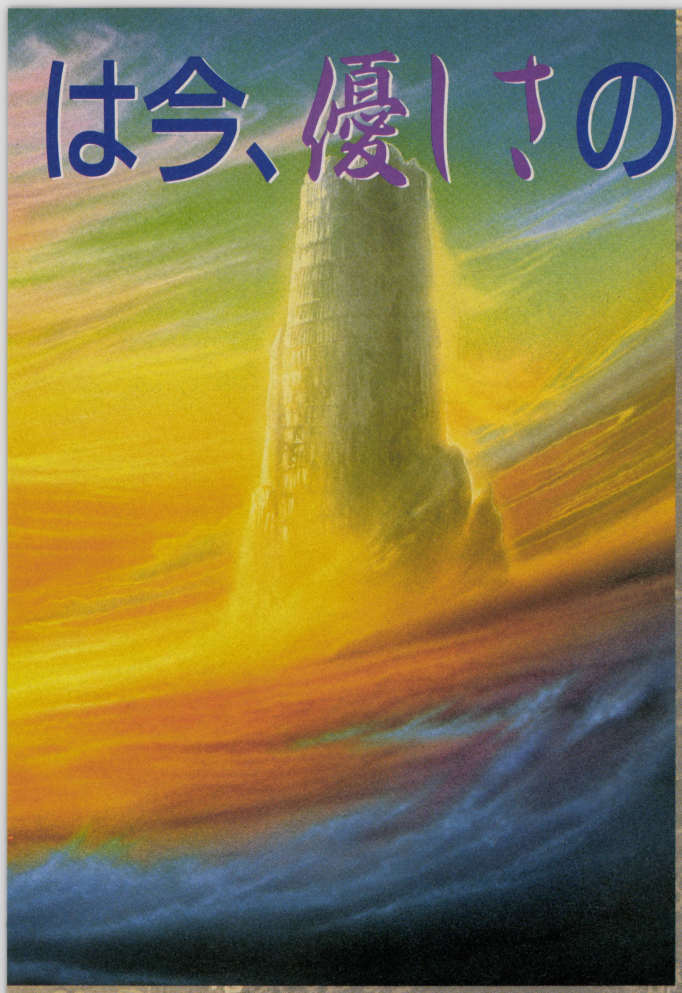


森の奥には不気味
⬇な洞窟が……!?



手強いコイツらに、勝つ自信はあるか!?⬆

は今、優しさの時代へ



〝優しい〟ということは、〝簡単〟ということではない。

人を思いやる心、つまり人を憂う心こそ、本当の〝優しさ〟なのである。
そして、本当の〝優しさ〟の意味を知る者だけが、〝優秀〟という名のもと、真の英雄（ヒーロー）となりうる。
「Ys—イース」は、本当の〝優しさ〟を持つ者のみに与えられた、夢幻郷への切符（チケット）なのだ。

謎の世界を彩る美しいグラフィック

完全重ね合わせ処理に、影処理を加えた、立体感あふれるグラフィックが、謎に包まれた世界を深く、美しく彩っている。
まるで、ディスプレイの中に、伝説の町（トーア）が息づいているようだ。

ゲーマー必見の個性的なデカキャラ軍団

壁から浮かびあがるドラゴンや、分裂・合体をくり返しながら襲いかかるモンスターなど、個性的なデカキャラ7種がキミの行く手を阻む。その多彩な攻撃バリエーションには思わず感動。

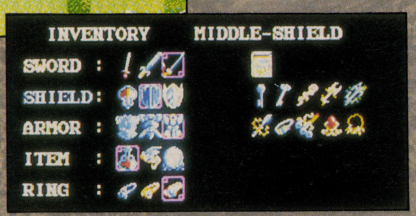
ゲームBGMはここまで進歩した

映画において、BGMが大きな位置を占めると同様に、「Ys—イース」にとっても、BGMは欠くことのできない要素だ。
ハードの限界まで追求し、絞り込んだ15曲のBGMは、単なるゲームBGMの域を超え、より広く深い世界観をイメージさせる。

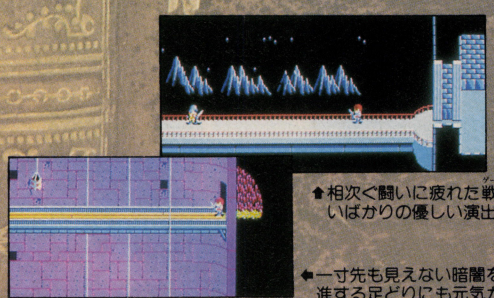
この爽やかな感動をすべてのゲーマーに……

「Ys—イース」を解き後の思いは、スピルバーグの映画を観た後のそれと似ている。満足感とともに、穏やかで暖かい気分に包まれ、何とも言えない爽やかな余韻を残してくれる。
こんな感動をひとりでも多くのゲーマーに体験してほしい……。

⬆街では、いろんな人に話しかけて情報を集めよう！



アイテムはグラフィック表示で見やすく、セレクトも簡単になった。



⬆相次ぐ闘いに疲れた戦士（ウーター）にとって、心憎いばかりの優しい演出だ。

⬅一寸先も見えない暗闇を抜け、前進する足どりにも元気が戻る。

8/28(金)
PC-9801シリーズ 新発売！
第1部・第2部 ¥7,800

好評発売中
PC-8801mkIISR/TR/FR/MR/FH/MH/VA
X1/X1turbo
／第1部 第2部 } 2枚組(5"2D) ※シングルドライブ可 ¥7,800

通販(〒200円) 通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・POPCOM係までお申込みください。

ガンバ ファルコム

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL.0425(27)6501(代)

太陽の神殿

アステカII

なぜ「太陽の神殿」はオモシロイのか？

結論！ファルコムだからオモシロイ!!

近頃のＡＶＧは一体どーしてしまったんだあー！っとお嘆きのＡＶＧ大好きのみなさんっ、とにかくコレッ！一度プレイしてみてくださいませ。
広告の中でも、アレコレと「太陽の神殿」がオモシロイ理由をあーだこーだと言ってみたけど、やっぱりプレイしてみないことには、ホントーのオモシロさは伝わらないもんネッ。でも、プレイしたが最後、ＡＶＧファンのあなたは、思いっ切りハマッてしまうこと間違いなし！もっちろん、ＡＶＧ嫌いのあなただって、知らず知らずのうちに、思わずハマッてしまった……、なぁーんてことにもなりかねないのダ。
めんどーくさがり屋のＡＶＧ嫌いには、アイコン選択式の簡単コマンド入力！
ちょっとウルサイＡＶＧこだわり派には、ドロ沼のごとく奥深いストーリー展開！
難しいの大好きなプロ級ゲーマーには、根性ワルの超スペシャル陰険トラップ！
そして、雰囲気志向のムード派には、思わず聴きホレる感動モンのＢＧＭ！
とにかく盛り沢山！いたれり尽くせりの大サービスなのであります。
どんなゲーマーがプレイしても、ハマッちゃうゲームなんて、今まで見たことも、聞いたこともないっ。そーゆー意味ではスルドイとこを突いてるって感じ。
ファルコムっていうと、どーしてもＲＰＧ！ってイメージが強いんだけど、ＡＶＧだってかなりのモノ。やってくれるぜ！って感じだネ。
たっくさんの顔を持つ「太陽の神殿」は、ＡＶＧ界に新風を吹きこんだ新人類ＡＶＧ！
近頃のＡＶＧは、もうコレだネッ!!

やっぱりファルコムはオモシロイのさっ！

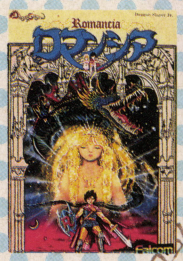
機種	価格	
PC-8801 mkII SR FR MR	2枚組	¥7,800
PC-9801シリーズ		¥7,800
X1/X1turbo	2枚組	¥7,800
FM7/77/AV	2枚組	¥7,800

※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL. 0425(27)6501㈹

SST

Romancia™
ロマンシア
ドラゴンスレイヤーJR.

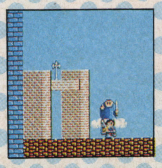


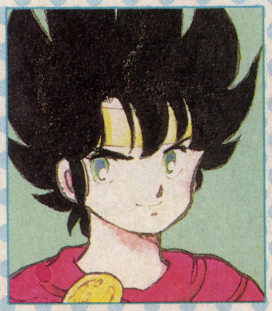
近頃、甘口のゲームが多いと、お嘆きのゲーマーへ、超極辛な刺激！

かわいさあまって難しさ100%

ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの商標です。

「今月の告白」
イルスラン王国・王子 ファン＝フレディの巻





「今月の告白」最終回は、僕、ファン＝フレディがお相手しましょう。
僕が今まで体験してきた冒険の中でも、このロマンシアは、最も困難で、奥の深い危険な冒険だった。
もしかしたらこれから先も、これほど入りくんだ冒険は、経験することはないかもしれない。
AVGなのに、とてもRPGっぽい画面や、アクションゲーム並のキャラクターの動き。はてしなく奥の深い謎とき。無謀や不条理のないしっかりとしたストーリー……。そしてなんといっても、いくら敵とはいえむやみに殺しては、絶対に先へは進めないこと。つまり、勇気あふれる冒険者でも、正義を振りかざす殺し屋では、失格ということだ。
ロマンシアの冒険を成し遂げるには、知恵と勇気はもちろん、何よりも優しい心と愛を持たなくてはいけない。
何もかもが初めてで、新鮮な驚きの連続だったロマンシアの冒険。ひとりでもたくさんの勇者たちに、この感動を味わってほしいんだ。
今度はキミと、ゲームの中で逢いたいネッ!!　――完

好評発売中

対応機種	メディア	価格
X1C/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
X1シリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-9801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mk II	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL.0425(27)6501㈹

SST

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME

XANADU

DRAGON SLAYER II

ザナドゥ
ザナドゥ シナリオII

まったく新しいタイプのゲームと言われた「ドラゴンスレイヤー」の流れを受け継ぎ、“リアルタイムRPG”をひとつのゲーム・カテゴリーとして確立させた「ザナドゥ」。
彼が衝撃のデビューを遂げてから1年9ヶ月。瞬く間にヒット街道を駆け昇り、No.1の座につくとともに、数々の記録を塗りかえていった。そして、「ザナドゥ」から11ヶ月後、より深みを増して、「ザナドゥ　シナリオII」の登場。“ザナドゥ現象”とも言える一大ブームに拍車をかける形となった。
そして今――、
ひとつの時代を築きあげた「ザナドゥ」「ザナドゥ　シナリオII」は、永遠にその勇姿を止め、新たな輝きを放ちはじめる……。

世代(と)を極めた永遠の英雄(ヒーロー)

大好評発売中の3冊。キミはもう持ってる？

「ザナドゥ」1,2,の全てのデータがここに記録されている！

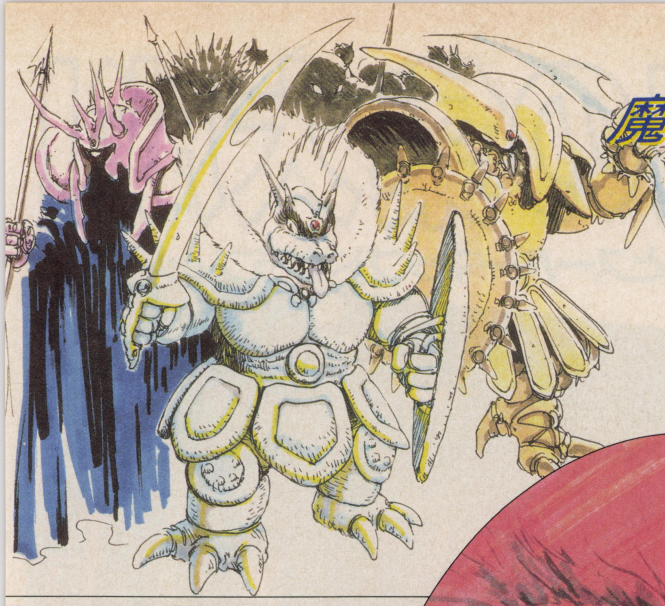
話題独占!!

■「ザナドゥ　データブック」
MIA 1・2巻　定価各1,300円

売り切れ店続出！

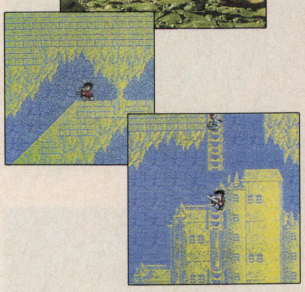
■「ザナドゥ　コミックス」
角川書店　定価880円

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-4-1ヤオビル
TEL 0425(27)6501(代)



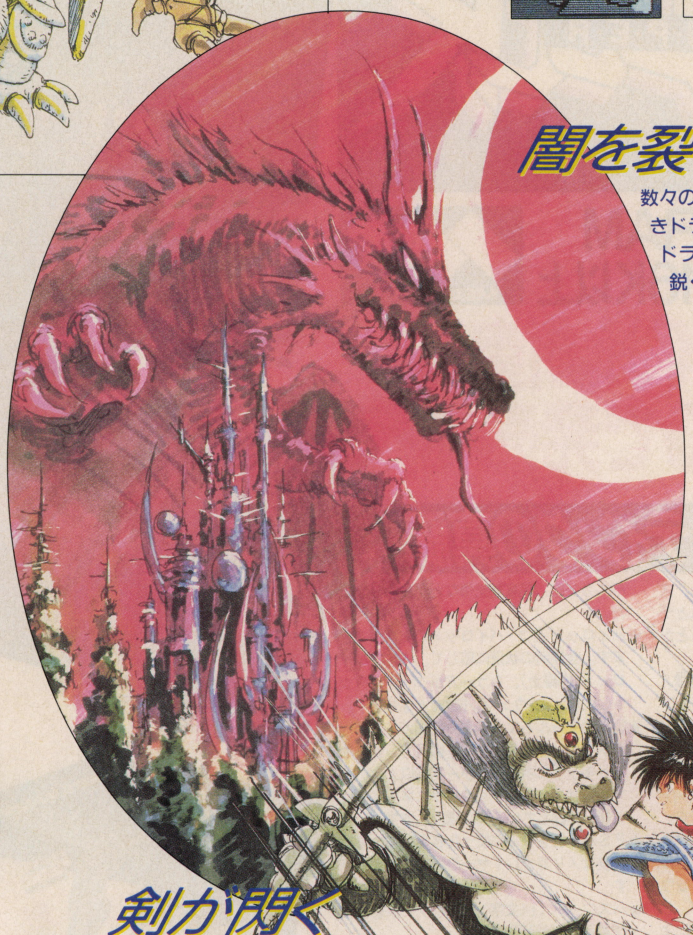
魔力が吼える

手強さでは定評のあるモンスター群。
息つく間もなく、次々とキミの行く
手を阻むモンスターを倒さないかぎ
り、一歩も先へは進めない。



闇を裂く

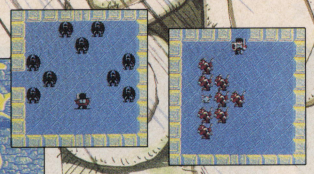
数々の死闘の末にたどり着いた、蒼
きドラゴンの古城……。
ドラゴンの気配が、暗く深い闇を
鋭く切裂くようだ。



データ量も、モンスターの数も、
BGMも「ザナドゥ」よりずーっと
上なのに、この低価格！
はっきり言って、お買い得だネ。

剣が閃く

襲いかかる敵モンスターめがけて、
勇士の剣が舞う。
つねに死と背中あわせの闘いの中で、
キミの上に女神は舞い降りるか?!



■ザナドゥ　シナリオII

機種	メディア	価格
PC-8801/mkII専用	5"2D	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR機用	5"2D	¥5,800
X1C/F/turbo	5"2D	¥5,800
PC-9801F/VF	5"2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5"2DD	¥5,800
FM-7	5"2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥5,800

■ザナドゥ

機種	メディア	価格
PC-8801mkIISR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801/mkII	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801mkIISR/FR/MR機用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5"2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5"2DD	¥7,800
PC-9801E	8"2D	¥7,800
X1C/F/turbo/turboII	5"2D(2枚組)	¥7,800
X1/C/F	カセットテープ(2本組)	¥6,800
FM-7	5"2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥7,800
MSX2専用(VRAM 128K)	ディスク	¥7,800

※ディスク2枚組の場合も、シングルディスクでプレイできます。

■イース

ディスク(2枚組) ¥7,800

■ザナドゥ

ディスク ¥7,800
カセット ¥6,800

■太陽の神殿

ディスク ¥7,800

■ロマンシア

ディスク ¥6,800
カセット ¥5,800

T&ESOFT®

MSX技術の集大成!

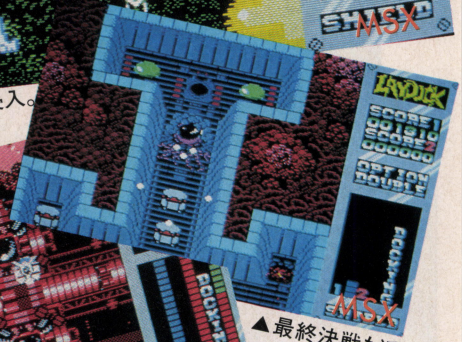
度肝を抜く全編50以上の特殊処理とスーパーマップドグラフィックス。

LAYDOCK S·U·P·E·R MISSION STRIKER

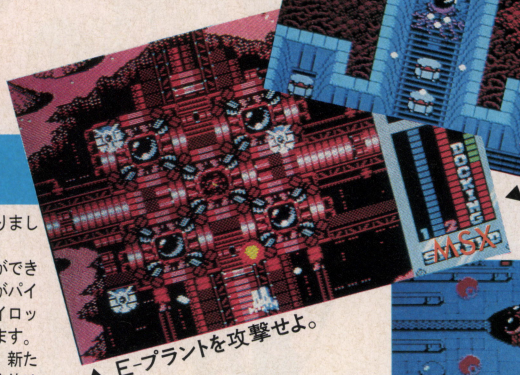
MSX RAM 16K以上 MEGA ROM

2メガROM使用 ¥6,800で発売中!

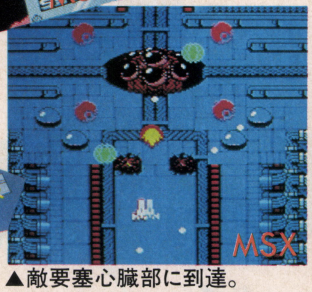
▲敵惑星上空に侵入。



▲最終決戦も近い。



▲E-プラントを攻撃せよ。



▲敵要塞心臓部に到達。

これぞ、シューティングの真髄!

★2メガビット大容量ROM使用により、スーパーレイドックの膨大なプログラムとデータをROMカートリッジに収めることができました。

★6ステージから14ステージへ一気に倍増! 超高速スクロールステージもあります。アニメシーンもあります。もちろん、グラフィックスはMSXの限界を超えたスーパーマップドグラフィックス。

★動く超巨大キャラが登場! なんとあの「ディーヴァ」の"ヴリトラ"も出現します。

★ネオ・ストーミーガンナーは、レベルによってスピードを3段階に調節可能。縦合体、横合体ももちろんできます。オプションウェポンは10種類装備でパワーアップ! しかもゲーム中にコ・パイロットの操作により任意のオプションウェポンに変更ができます。なお、このオプションウェポンは1人プレイ時でも使用できます。
また、新たにサイドミサイル、全方向可変バルカン砲、超高熱光弾などが加わりました。

★パイロットとコ・パイロットの交替ができます。合体時の状況に応じて、一方がパイロット(操縦士)、もう一方がコ・パイロット(オプションウェポン操作)となります。

★従来のシールドエネルギーに加えて、新たにドッキングエネルギーを採用! 合体は、ドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。このドッキングエネルギーは、2機が分離している間に増加します。

★PSG3音をフルに使ったBGMは、16曲。軽快なノリでプレイヤーの聴覚を刺激します。

★パスワード(14文字)としてデータをセーブすることが可能です。

★ジョイスティックにもちろん対応しています。

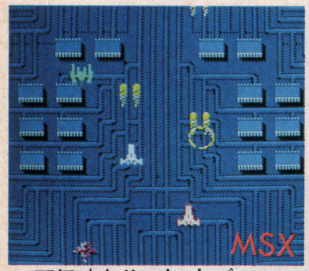
★スーパーレイドックには50以上の特殊処理が施されています。

▲パッケージとマニュアル

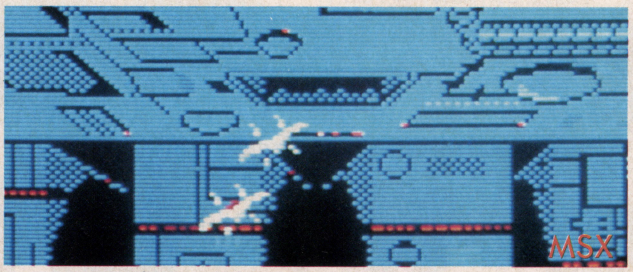
階級章進呈!!

君はColonel(宙軍大佐)になれるか。

スーパーレイドック全14ステージをクリアした方の中で、とくにレベルが高い人には、もれなく階級章を進呈します。マニュアルにある「階級章申し込み用紙」に所定の事項を記入の上、T&E SOFTまでお申し込み下さい。(お申し込みは1回限りです。)また、栄誉ある宙軍大佐の称号を受けられた方の中から副賞として、先着50名様に、T&E特製の表彰状とレイドックTシャツを、先着100名様にT&E特製の表彰状を進呈します。(副賞は発送をもって発表にかえさせていただきます。)



▲不気味なサーキットゾーン。



▲アニメシーン(各種登場)

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

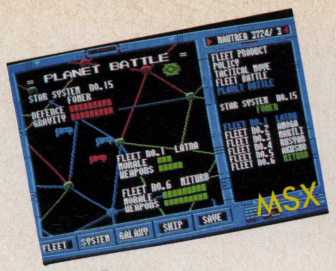
お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500

RAM16K以上の総てのMSXでゲーム可能



DAIVA ディーヴァ

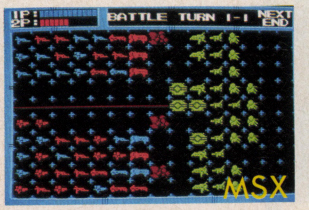
ACTIVE SIMULATION WAR

戦略シーン

はじめ両軍共、植民星系数・艦船数それに総合生産力には大きな違いはありません。ゲームスタートすると帝国軍（コンピュータ）は一手進むごとに、植民星系への投資や税金の収集、艦船の建造とその配備、艦隊の派遣を行ない、そして中立星系を攻略してきます。その攻略に成功すると、生産力が上がり帝国艦隊の強化が早くなります。
基本的な作戦とは無理のない収税で資金を集め、それを星系投資と艦船建造にバランスよく配分し、帝国軍より先に艦隊を増強し、星系を攻略することと言えます。

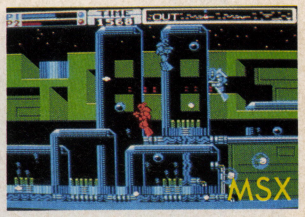
艦隊戦シーン

画面左が自軍、右が帝国軍で、自軍の艦の配置が終わると、敵艦をコンピュータが配置して戦闘が始まります。3回の戦闘ごとに戦闘継続か撤退かを選びます。敵艦隊が撤退することもあります。
劣勢でも作戦次第で勝利することが可能です。そして、壊滅させた敵艦隊からは重要な情報が得られることもあります。



惑星戦シーン

惑星を制圧することが目的です。投入する艦隊が充分な戦力を有し、かつ惑星降下直前における補給及び爆撃の位置と時間設定が戦術的に正しければ、惑星攻略に成功する確率は高いのです。
あとはドライビングアーマー（地上制圧用攻撃型パワードスーツ）を操る君の腕次第です。



MSX

MEGA ROM

2メガROM使用!! ¥6,800で発売中

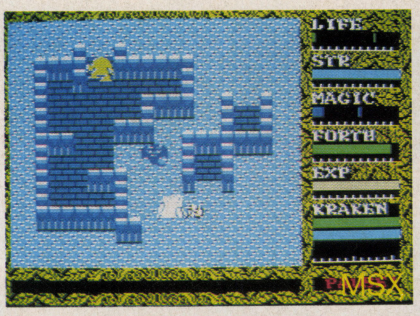
Active Role Playing Game

ハイドライド・II

MSX版 好評発売中!

総てのMSXで作動。

- MSX 8K以上 1MビットROM採用 S-RAM内蔵……¥6,400
- PC-8801・FM7・X1・MZ-2500/2000も発売中……各¥6,800

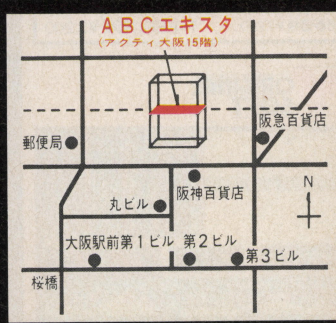


ATTACK'87 in OSAKA

日時：8月23日(日)・正午～午後4時30分
※開始時間が変更になりました。

会場：ABCエキスタ（アクティ大阪内）
大阪市北区梅田3丁目1番1号・大阪ターミナルビル15階
入場無料（右の地図をご覧下さい。）

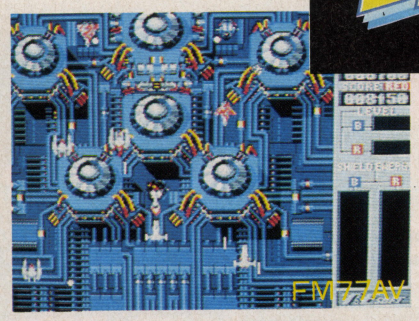
大阪ターミナルビル（大阪駅ビル）15階「ABCエキスタ」にT&E開発部のプログラマーが全員集まります。普段会えないあこがれのプログラマーをじかに見て触れる(？)チャンスです。
内容も、ABCエキスタにある36画面のマルチビジョンを使ってのゲームやクイズ大会、プロミュージシャンによるゲームミュージックの演奏、そして、新作発表と盛りだくさんです。
もちろん、どなたでも御参加でき、入場無料です。ぜひお誘い合わせの上、御来場下さい。



MOVIE SPACE SHOOTING GAME

LAYDOCK

レ・イ・ド・ッ・ク



- FM77AV/20/40 3.5″2DD版・2枚組……¥6,800
- MZ-2500/V2 3.5″2DD版……¥6,800
- MSX2……3.5″1DD版 RAM64K・VRAM128K専用……¥6,800

MSXマークはアスキーの商標です。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.14ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）
■'87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）

T&ESOFT ®INC.

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.14 請求券 ポプコム 9月号

'87総合カタログ 請求券 ポプコム 9月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

TAKERU ORIGINAL SOFT

ゲームミュージック・ライブラリー 1

メルヘンヴェール

FM音源の機能をフルに生かしたゲーム音楽をシリーズ化。第1作目は、あの「メルヘンヴェール」。オリジナルBGM全14曲やテーマ曲を集録。

■システムサコム■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH■5"ディスク版

TAKERU価格￥2,800

TAKERU ORIGINAL SOFT

マデリーン X-1シリーズについに登場!

シンキング・ラビットのアドベンチャーゲーム「マデリーン」がタケル専用ソフトで登場。

■シンキング・ラビット■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR■X-1/F/G/turbo/II/III/Z(X-1C/D/X-1外付ドライブを除く)■5"2D版(2枚組)

市販価格￥7,200　TAKERU価格￥3,200

TAKERU ORIGINAL SOFT

アスピック・スペシャル

★バックグラウンドソフト(5"2D)プレゼント実施中。

追加された14枚の大型グラフィック。ステレオタイプFM音源ボードに完全対応。

■クリスタルソフト■X-1/C/F/G/turbo/II/III(X-1Dを除く)FM音源ボード、ジョイ・カード対応■5"2D版

市販価格￥6,800　TAKERU価格￥4,800

ガイアの紋章

成長する軍団が進む25の用意されたキャンペーンシナリオ。戦闘体系別に自由に選択できるシナリオコンストラクション。

■NCS■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH■PC-88VA■X-1シリーズ■5"2D版(2枚組)

市販価格￥7,800　TAKERU価格￥6,800

このソフトは武尊でしか買えません

TAKERU ORIGINAL SOFT

It's future century ——。Hayato and Riza were time-travelers.
時空間漂流伝説「HAYATO」が、いまあらわれる。舞台は、戦国時代のNIPPON。
They have been to travel all time and space at will, ancient China or Europe of the Middle Ages.
時空の亀裂から戦国時代の日本にたどり着いたHayatoとRiza。
Suddenly the autogauge of time-machine got out of order with high metallic voice.
Rizaは、闇将軍に捕えられ、邪光島の奥深く幽閉されている。
Their's computer-room which was joined with jet was cut by a white flash.

奇抜な時代設定で君に贈るタイムクロスR・P・G

HAYATO

■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH■X-1シリーズ■5"2D版(2枚組)

TAKERU価格￥5,800

●このゲームは企画、武尊、開発、プラニング・ライクによるものです。

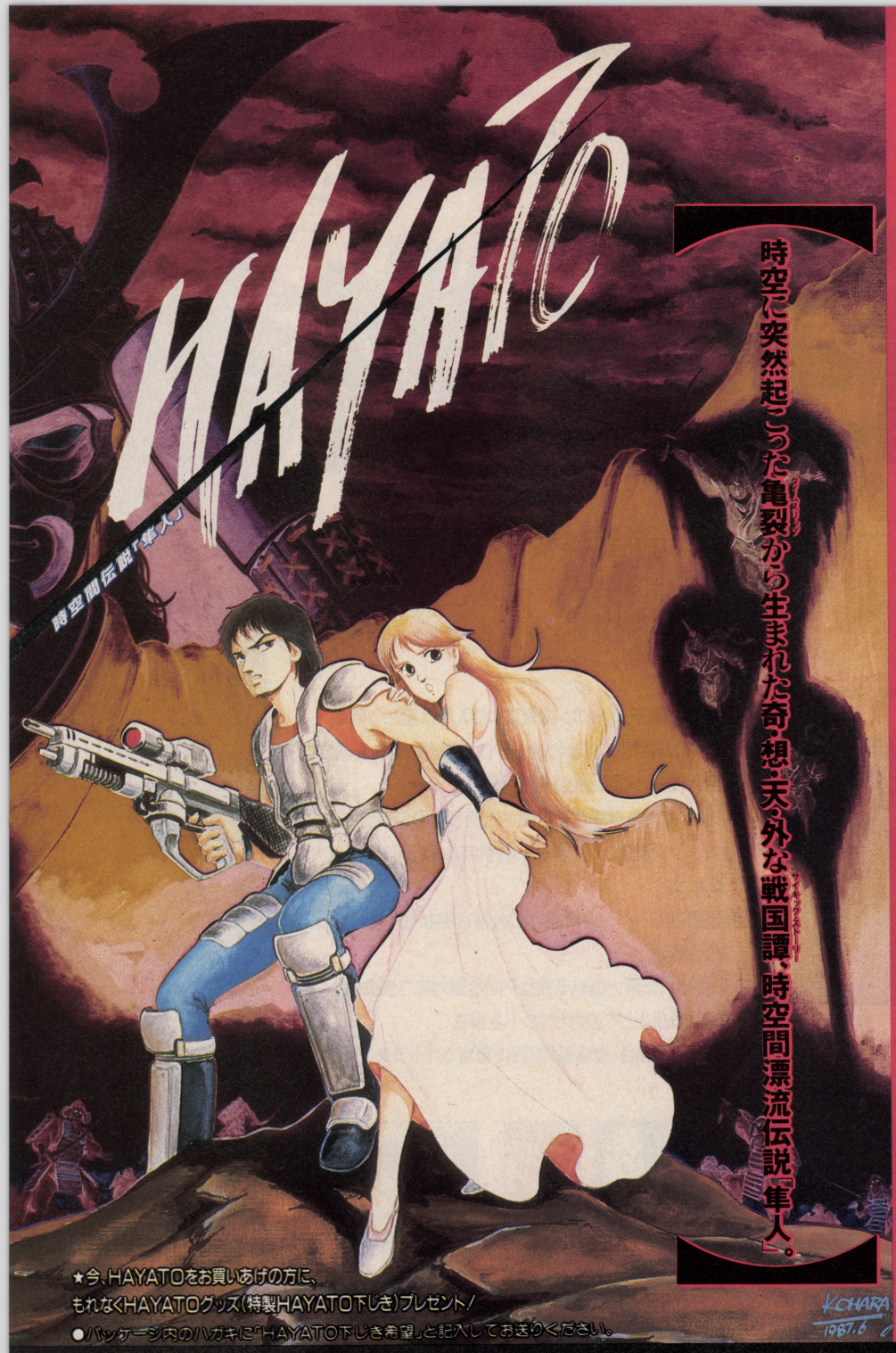
このソフトは武尊でしか買えません

TAKERU ORIGINAL SOFT

戦闘シーンがより高度になったタケルオリジナル「ジェネシス」。さらにFM音源対応。

GENESIS THE ERA

——AD2900年代。帝国軍と連合軍の戦いにおいて使用された、最終核兵器により、人類が築き上げてきた文明も終わりを告げた。時は流れ、それから数百年。核シェルターによって生きのびた、わずかな人々は小さな街を再建し、細々とだが幸福な生活をしていた。ところがいくつかの街が"サタン"と名乗る集団に壊滅させられ、人々の間に不安が広がった。「もうすぐ世界の終わりが来る。悪魔が復活したのだ」とささやかれ始めた……。勇者よ!姿をあらわし、人類を救え!!



brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

TAKERU SHOP LIST

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2350
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チェーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)38-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チェーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チェーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山U8電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	福島又駅前店 2F	(0245)21-2011
いわき	いわき マイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	パラントDJ 2F	(0258)37-1346
	丸善デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	ヤマダ電機高崎店	(0273)61-9966
	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
浦和	ラオックス浦和店	(0488)24-5311
上尾	ポンベルダ上尾	(0487)73-8711
船橋	ダイエーららぽーと店 2F	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ダイエー千葉店 5F	(0472)45-1881
	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECQS 4F	(03)255-4911
	九十九電機1号館 2F	(03)253-4199
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5979
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コムin本店	(03)251-1523
新宿	コムロード 1F,4F	(03)352-6217
	ラオックス新宿店	(03)350-1241
日本橋	高島屋 5F	(03)211-4111
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
目黒	ダイエー碑文谷店 7F	(03)710-1111
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
武蔵野	ラオックス武蔵境店 2F	(0422)31-3471
小金井	サンバード長崎屋 5F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(wil 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう7F)	(0426)28-4141
昭島	エスパル昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)861-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)961-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE E-VE	(0466)43-1771
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-0722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社通良	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-6075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
岩津	メルパ(岩津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルパII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有泉店	(0534)53-1441
	浜松マイコンセンター	(0534)53-2762
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テノノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文堂書店ターミナル店	(052)732-3607
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
豊橋	栄電社テノノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムピットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
碧南	碧南マイコンセンター	(0566)41-6336
大垣	スイデン2	(0584)89-8355
津	河合無線J&P 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線J&P 四日市	(0593)54-3366
大津	西武百貨店滋賀西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	ニノミヤムセンエレランド	(06)632-2038
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤムセンパソコンランド駅前第5ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)96-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤムセンパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	株式会社ルックス	(078)391-7911
姫路	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-9861
	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(0822)43-4451
	光和建設コープデフレコムセンター	(0829)22-0677
	ダイイチパソコンCITY	(0822)49-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
高知	タブチ電機	(0888)23-0181
徳島	大塚事務機(徳島そごう 7F)	(0886)25-4056
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-5711
北九州	ベストマイコン小倉/パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン 福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレナ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電機長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本/パソコン館	(096)322-4180
鹿児島	ベスト電機鹿児島/パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電機大分/パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇/パソコン館	(0988)61-0505

【TAKERU COUPON】タケルソフトを5本買うと、キミの好きなソフトが一本もらえる。方法は、パッケージ内のクーポン券を送ってください。

【TAKERU USERS CLUB】ユーザーズクラブ「TAKERU」を君は知ってるかい? 会員になるとメンバーズカードがもらえ、TAKERUジャーナルが君の部屋に送られてきます。

■オリジナルソフトの通信販売をご希望の方は、機種・ソフト名・住所・氏名・電話番号を明記のうえ現金書留にて、TAKERU事務局までお申し込みください。
■TAKERUで買ったソフトが作動しない時など、TAKERU事務局に相談してください。

ブラザー工業株式会社[TAKERU事務局 ☎(052)263-5895]
本社/〒460名古屋市中区大須3-46-15 営業所/名古屋☎(052)251-2894/東京☎(03)274-6916/大阪☎(06)252-4234
武尊設置店募集中。詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください。

※コンピューターソフトウェアは著作物です。著作権者の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

ポプコム
9月号
資料請求券

CROSS MEDIA SOFT

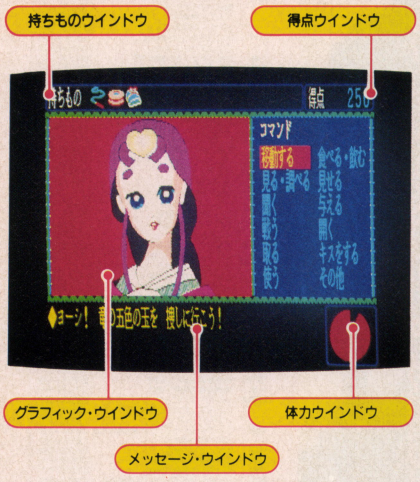
大河アドベンチャーロマン

新玉取物語

しん・たまとりものがたり

愛、涙、そして笑い……

あの「新竹取物語」から2年6



①コマンド選択/アイコン操作により入力は極めて簡単

②漢字ロム使用によりメッセージは見やすく、また収録されたメッセージはなんと1133種類

③プレイヤーを華麗なる世界へと誘う極彩色グラフィックは、メイン画面とサブ画面の合計でなんと300枚弱という膨大さ。

④画面にはアイテム、得点、体力、持ち物などが常時グラフィック表示

⑤収録された魅力溢れる曲はFM音源対応で30曲以上、効果音は50以上で迫力サウンドを提供

⑥登場人物37名、登場動物6匹の豊富なキャラクター達

変化に富んだ4つのワールド

▶現在地

▶ギャルたく山

▶がんばる海

▶おばけ島

かぐや姫の求めに応じて、勇気ある若者は竜の5色の玉を探す波乱万丈の旅に出る。舞台は、設定の違う変化に富んだ4つの世界。エンディングはプレイヤーの感性によって様々に変化するマルチ・エンディング。ゲームの基本コンセプトは、愛と涙とそして笑い。軽妙な洒落と時代感覚をふんだんに取り入れたギャグ、男心と女心の探求にも迫ってみました。まさにアドベンチャーゲームの最高の面白さをお届けします。シナリオは、「新竹取物語」で彗星のごとく登場した奇才松本貢。
ヶ月…また新たな旅が始まった。
8月末発売予定
● FM-7/NEW7（要漢字ロム、要FM音源）（5″2D）
● FM-77/L2/L4/AV（一部要FM音源）（3.5″2D）
9月上旬発売予定
● PC-8801mkⅡSR/FR/TR/MR/FH/MH（5″2D）
（全てディスク6枚組）¥10,000
PC-88VA対応版は近日発売予定
● 販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社
● 発売 ビクター音楽産業株式会社
開発の都合により発売が遅れることがありますのでご注意下さい。
当社の商品は、純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。

CROSS MEDIA SOFT

アドレナリン・コネク

学園推理
アドベンチャー

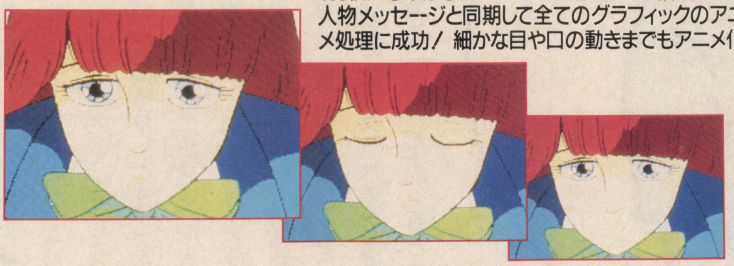
ション

Adrenalin Connection

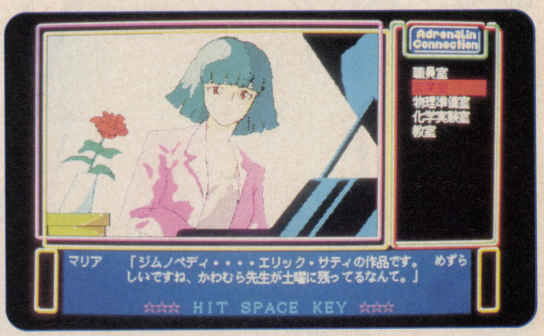
平和な学園に舞い込んだ一通の脅迫状。
校長への復讐を誓う恐ろしい脅迫状の差出人を探す
新任教師の素人探偵活動が始まった…
学園や市街地などを調べるうちに
次々と明らかになっていく複雑な人間関係、
甘い罠や誘惑、謎の美人女性教師…
軽いタッチの青春学園推理アドベンチャーの幕が今開く…

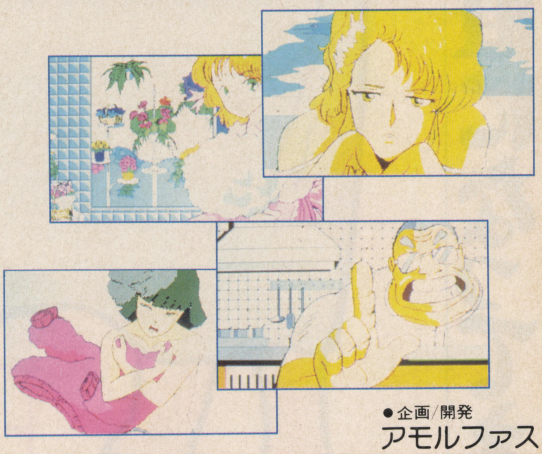
全編を華麗に彩る驚異のアニメーション処理！
コンピュータ・アニメがついにセル・アニメを超えた？

400枚にものぼるアニメ・グラフィックスの搭載により人物メッセージと同期して全てのグラフィックのアニメ処理に成功！ 細かな目や口の動きまでもアニメ化



「先生！……これは事件です。」





- ▼コマンド選択の採用によるゲーム進行の円滑化
- ▼400字詰め原稿用紙100枚にのぼる膨大なメッセージ
- ▼20人以上の魅力溢れる登場人物
- ▼グラフィック原画は人気アニメ番組「まんが日本昔ばなし」などで活躍する「フィルム・マジック・ランタン」の全面指導、協力
- ▼FM音源を駆使したBGMも20曲以上用意

特典 人気アニメ声優「川村万梨阿」のナレーション・カセットがついてるゾ！

●企画/開発
アモルファス

8月末発売予定

- ●PC-9801F/VF（5"2DD・2枚組）
- ●PC-9801M/VM/VX（5"2HD）
- ●PC-9801UV専用（3.5"2DD・2枚組）

※PC-8801シリーズは近日発売予定　各7,800円

●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社
開発の都合により発売が遅れることがありますのでご注意下さい。

●発売 ビクター音楽産業株式会社
当社の商品は、純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。

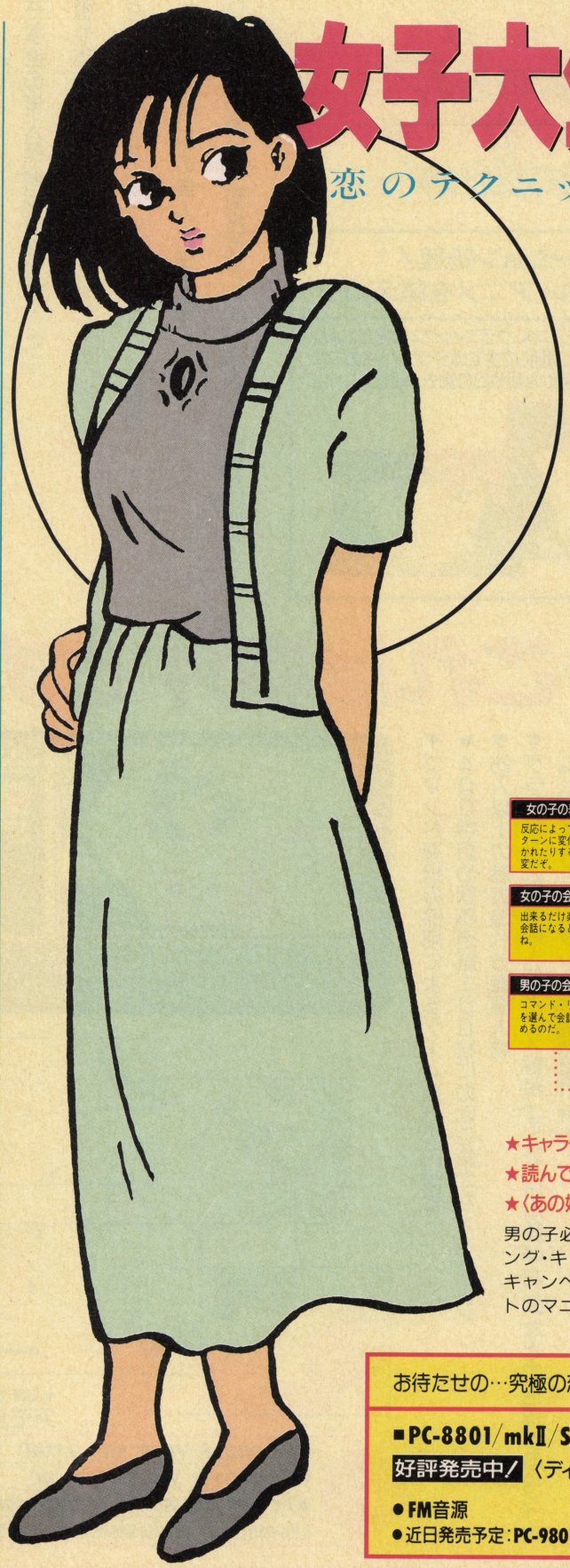
資料請求券
アド・王
LOGIN
87-9

CROSS MEDIA SOFT

女子大生交際図巻

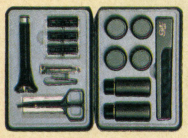
恋のテクニック、教えてあ・げ・る!!

ねえっ、私たちの前では、素直になってネ♡



今日こそ、大好きな彼女とうまく話をするゾ！と心に決めていても、いざ、目の前に彼女が現われると、ワザとツッパってみたり、イジワルなこと言ってみたりして、後で、「どうして、ボクは、素直になれないんだろう?」とオチコんでしまう。本人を目の前にすると、やっぱり、うまく言えないんだよなあ…。そこで、と言っては、軽いが、最近、とみにカルイと言われている女子大生のオネエサンたちに、個人授業をしてもらうことにした。そして、今度こそ、女子大生予備軍のお気に入りの彼女に素直に「好きだよ」と言ってみるんだ。

★キャラクター・デザイン/内田春菊
★読んでも楽しい「Girl's Talk マニュアル」(14ページ)付き
★〈あの娘が好きだ〉キャンペーン実施！
男の子必携のおしゃれな〈グルーミング・キッズ〉(写真)が1,000名に当るキャンペーン実施。詳しくは、ソフトのマニュアルを御覧下さい。



お待たせの…究極の恋愛シミュレーション・ゲーム

■PC-8801/mkⅡ/SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA
好評発売中！〈ディスク版・3枚組〉¥7,800
●FM音源
●近日発売予定：PC-9801シリーズ、FM-7/77/AVシリーズ

CROSS MEDIA SOFT

黙って叩けばピタリと当たる、本格的占いソフト遂に登場!!

ゼロ スター セン ジュツ

○星占術

古来より伝統の数々の占星術を基に
御射山(みさやま)大令師によって確立された
「○星占星術(ゼロスター)」の継承者、
谷口令郷先生の監修により制作された
本格的占いソフト

①生年月日を入力するだけで運命の神秘が解明されます。

性格、人生の傾向、恋愛、セックス、結婚、職業、運命に関する持ち物や色について分かりやすい文章でお答えします。
基準日を設定することにより、運命の流れをグラフで示します。
基準日をいつに設定するかにより過去、現在、未来の運命をお知らせします。

②プリント・アウトもできます。

各項目別にプリント・アウトできますから顧客サービスなど用途も広がります。

③最大500名の登録ができます。

④「一人占い」は勿論互いの相性などをみる「二人占い」も可能

こんな使い方が面白い

- 会社経営者、人事担当者の今後の指針を判断するとき
- 商店などの顧客サービスに
- 学校でのイベントに
- スナックなどでのお客様へのサービス

などなど

発売記念キャンペーン

- 「○星占術」の発売を記念して先着1000名の方の運勢を占います。
- 占いの結果はプリントアウトしてプレゼント。
- 御希望の方は ハガキに右の「占い券」を貼り、①住所 ②氏名 ③生年月日を明記の上、下記へ。

メ切り：8/20（当日消印有効）

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業PS部

占い券 LOGIN

8月末発売予定

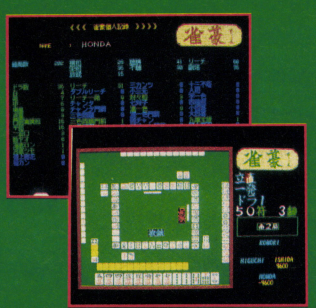
- PC-9801F/VF適合 ディスク版〈5"2DD〉
- PC-9801M/VM/VX適合 ディスク版〈5"2HD〉
- PC-9801UV専用 ディスク版〈3.5"2DD〉

豪華パッケージ ¥18,000

雀豪 1

対局ソフトを超えた!

リレーショナル麻雀ソフト



推論型人工知能搭載「麻雀」ソフト

- 誰にでもある麻雀の打ち方の癖（役ねらい、切り方、オリ方など）それぞれの打ち手ごとに登録して再現。個性を持つ人間相手の実戦さながらの生きた麻雀ができます。
- 打ち手のデータは、やればやる程増加。より細かな個性溢れるプレイヤーに成長。
- コンピュータによるイカサマを一切排除。実戦同様、見えている牌をのみデータに対局は進行。
- 従来のコンピュータとの対戦から"生の人間のデータ"即ち"人間"との対戦を実現！
- リアルな四人囲みを採用。
- ★自己成長型サンプリング機能付き

絶賛発売中！

- PC-9801シリーズ 要256KB漢字ロム
- PC-98LT

各ディスク版 ¥8,800

近日発売予定

- PC-8801シリーズ

● 販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料（500円）を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-10（共同ビル青山2F） 日本エイ・ブイ・シー株式会社POP COM係

● 発売 ビクター音楽産業株式会社

開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。当社の商品は純正品以外のトライアで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業株式会社PS部
TEL.03-423-7901

「女子大生交際図巻」資料請求券 POPCOM 87-9

「雀豪①」資料請求券 POPCOM 87-9

Human
Hudson

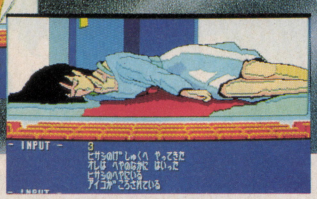
超時間トリップ。

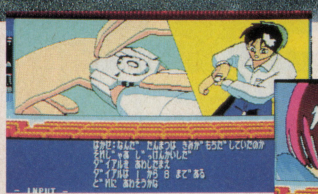
愛よ急げ、4次元のパラレルワールドへ。

時空間サスペンス タイムパラドックス

Timeparadox

©1987 HUDSON SOFT





アイコよ生きて！ミステリアスな殺人事件を追って、過去へ、未来へ。タイムマシンの働きを シミュレートする、これがうわさの時空間サスペンス。時間のパラドックスの中で、謎が謎を呼ぶサスペンス。事件を解き明かし、アイコの死への運命をくいとめねばならぬ。キミよ、時空間を超えて、愛するものを救え！

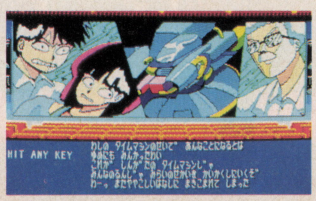
適応機種

PC-8801/mkII、PC-8801mkII SR/FR/MR/TR、
PC-8801FH/MH、X1シリーズ、FM77/AV

8月上旬発売予定

希望小売価格 **7,800円**
（ディスク版2枚組）

※画面の写真は、PC-8801mkII SRで撮影したものです。



●前号で掲載いたしました適応機種の中で、PC-88VAは除かせていただきます。ここで訂正するとともに、深くお詫び申し上げます。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル
TEL011-841-4622　FAX011-821-1854
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル
TEL03-260-4622　FAX03-235-4653
営業所　札幌・東北・名古屋・大阪・福岡

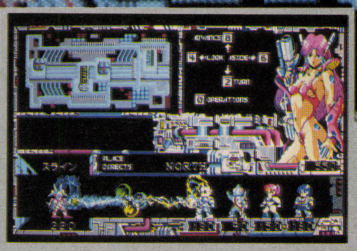
SF ROLE-PLAYING GAME

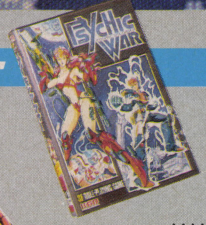
銀河超能力戦記 Psychic WAR

COSMIC SOLDIER 2

PC-8801/mkⅡ版(1ドライブ用) 好評発売中!!

PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA
(2ドライブ専用)
(定価8,800円)
各機種移植進行中!





サイキックウォー

ップハーっと、…いやぁ夏はやっぱり風呂あがりの「サイキックウォー」にかぎるなぁ。

……というわけで、先月に続いて、キレがあってコクのある、「サイキックウォー」の魅力を紹介するぞ。今月は、その中でも特にきみたちに見てもらいたいものの一つ、「デュプラスト(変身能力)」のグラフィック処理だ!! こうして敵に変身していれば、途中で敵に出会っても安心なのさ。ただし、出会ったのが敵じゃなくって味方だったりした時は逆に、攻撃されちゃうから注意ね。

デュプラスト開始!! まず1人めが……

…続いて2人め、ジョワッ!!

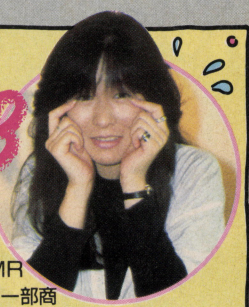
全員デュプラスト完了して、敵は逃げていきましたとサ!!

どうだい、かっこいいだろ。えっ?これだけじゃ良くわからないって? うーん、実際に動いている所を見せられないのが残念だ。この他にも、サイキックウォーの魅力はまだまだたくさんあるから、ぜひ自分で体験してみてくれ!!

星暦3656年、KGD星域に再び帝国の摩手が迫る。KGD星域同盟の誇るサイキック部隊に対抗し、帝国は、遂に機械化サイキックソルジャーを開発した。劣勢を余儀無くされる全面戦争を回避すべく、同盟最高評議会は敵の軍事力の中枢である人工惑星基地に的を絞り、それを破壊すべくサイキックソルジャーを敵星系に送り込んだ。パートナーのアンドロイドと共に…。

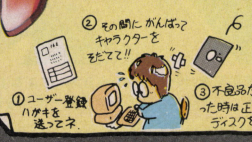
「銀河超能力戦記」の幕が、いま開く!

KGD ホットライン ASAKO CLUB



えーん ごめんなさいっ!!

大変申し上げにくい事なんですが、PC-8801 V2モード専用(SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA用)「サイキックウォー」の一部商品に、とっても弱いソルジャーがいて、敵に勝てないことがある、ということが分かりました。V2モード用の「サイキックウォー」を御買い上げの方は、お手数ですが、マニュアルに付属のユーザー登録ハガキに、必要事項を書き込んで、当社まで送って下さい。ハガキの登録ナンバーをチェックさせていただき、不良品であった場合は、至急、正常なディスクをお送りします。その間にもゲームはできますから、がんばってキャラクターを育てて下さいね。



(そのデータは正常なディスクでも使えます。)不良ディスクは、返却しなくて結構ですから、まちがえないようにラベルを張り替え、ゲームのユーザーディスクなどとして使って下さい。

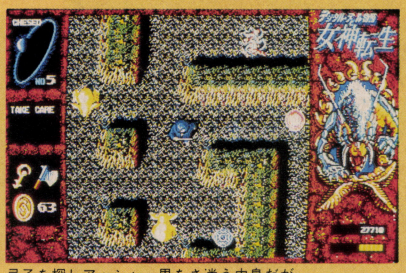
お問い合わせ先/㈱工画堂スタジオ内KGDソフト
〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

資料請求券 POPCOM·9

KGD Software Products

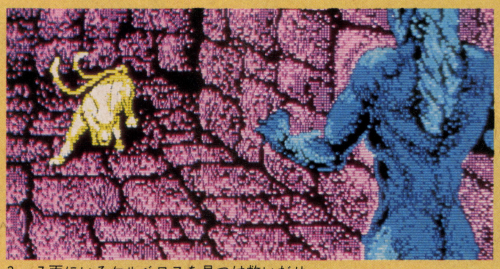
※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。※付記のない画面写真はPC−8801mkIISRによるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。　MMマークのメガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

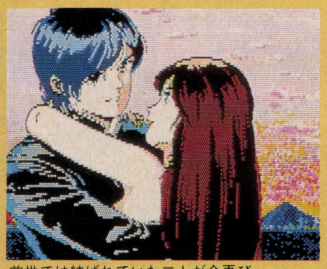
※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。



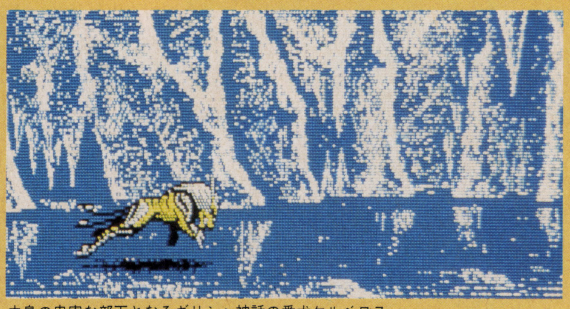
弓子を探しアッシャー界をさ迷う中島だが…

物陰に潜む魔物たちをかわしきれるか!?


3～7面にいるケルベロスを見つけ救いだせ


前世では結ばれていた二人が今再び…

弓子の前世の姿イザナミ


中島の忠実な部下となるギリシャ神話の番犬ケルベロス

●PC-8801mkIISR／FR／MR／TR(5"2D 2 枚組) ￥7,800
●FM77AV(3.5"2D 2 枚組) ￥7,800
●X1／C／ターボシリーズ(5"2D 2 枚組) ￥7,800
● MSX メガROM ￥6,800

中島くん…私、今どこにいるのかわからない…何も見えない…怖い、お願い助けて…地の底深く、静寂な闇に包まれた魔の領域。未知の恐怖に足がすくむ中島。その時「勇気を出して進むのです。魔の手から弓子をとり戻すために…」と優しくも力強い女の声がした。声の主に勇気づけられて進む中島の前に、突如黒い影が走り抜ける。「敵!?」ヒノカグツチを握る指先に力がこもる。「出方をうかがっているらしい…ヤツラは知的生命体なのか!?」

『デジタル・デビル・ストーリー 女神転生』
©1987日本テレネット　開発協力 ポニーテールソフトラス

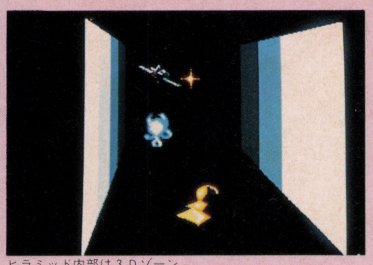
テレネット・エクスプレス

●**PC-9801ユーザーの方々へ**　「女神転生」の98対応版が、諸々の事情で発売できなくなりました。期待してくれた皆さん、年末までにはそれに代る面白い新作をきっと出しますから、どうかご勘弁!!
●**会員募集**　テレネット・ユーザーズクラブの第一期会員登録を、逐に開始(〆切りは8月末日)／応募方法は最寄りのパソコンショップか☎03(268)1159で。
●**ユーザーホットライン**　新作情報やアドバイスなどをキミだけに…。☎は03(268)1268。テレネット通になるには欠かせない話題がいっぱいだから要注意!!

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
TEL.03(268)1159

ルクソール LUXSOR
NIGHTS OVER EGYPT

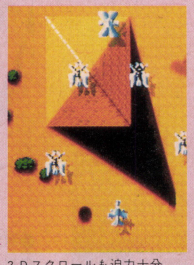
●PC-8801mkII SR FR MR TR
（5'2D 2 枚組）
●XI C ターボシリーズ（5'2D 2 枚組）
●FM77AV（3.5'2D 2 枚組） 各7,800



ピラミッド内部は３Ｄゾーン

★2Dから3Dへ
★連続興奮シューティングゲーム

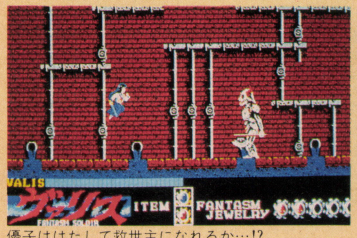
エジプト古代語で書かれた本を読み進むうちにフィリップは確信する。「アブシンバル神殿に何かがある」彼はさっそく機体を手に入れ改造を始める。今回の危険な冒険を乗り切るために機体の戦闘性能を高めるためだ。本に書かれた「約束の時」は迫っている。彼はアブシンバル神殿を求めて、唯一の手がかりであるポイント１のピラミッドへ向かう…２Ｄから３Ｄフルスクロールへ。場面に応じてアクションが変化する新しいリアルタイムシューティングゲーム。「約束の時」が来るまでにあなたはどこまで行けるのだろうか。



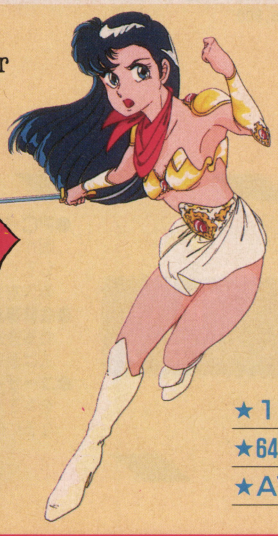
２Ｄスクロールも迫力十分

近日発売！

夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリス



優子ははたして救世主になれるか…!?



優子はフツーの女子高生。ところがある日、ヴァニティの幻想王女ヴァリアによって〝ヴァリアスの戦士〟として選ばれてから運命は一変する。ヴェカンティの夢幻王ログレスと手下ヴォーグ達が次元を超えて襲ってきた。数々の謎の答えを求めて、戦いが今始まった…

●PC-8801mkII SR／FR／MR／TR（5'2D 2 枚組）
●XI／C／ターボシリーズ（5'2D 2 枚組） ●FM77AV専用（3.5'2D 2 枚組）
●PC-9801シリーズ（5'2HDは１枚、5'2DD・3.5'2DDは２枚組） 各 ￥7,800

★１ステージ最大1024画面！
★64×32ドットのフルカラー・ビッグキャラ！
★AV（音像）空間に広がるニュー・ビッグ・アクション！

※ディスク版はすべて１ドライブ対応です。※付記のない画面写真はPC-8801mkII SR によるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。
MSX はアスキーの商標です。 MEGA マークのメガROMは１メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

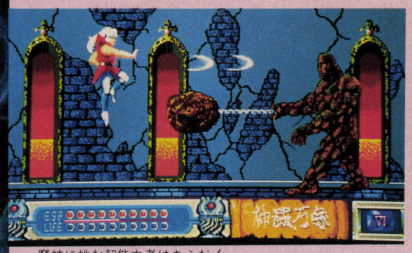
超能力者達の塔

神

VAを極めたリアルアクション！

近日発売！

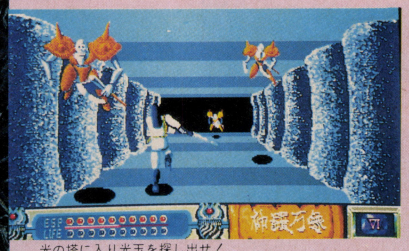
●PC-88VA専用(5"2HD2枚組) ¥7,800



魔神に挑む超能力者はキミだ！

★初のPC88VA専用!!

ある夜、男達は女神ソラリスの声を聞いた。「いま光の塔に危機が近づいています。…しかし、今の私には闘う力はもう残されていません。…あなたに光玉を手に入れる力があれば神となれるでしょう。さあ、光の塔へ…魔王はもうそこまで来ています」大迫力の2D、3Dモードによる戦闘シーン。光玉とは？魔王とは？VAを極めたリアルなキャラクターアクションはあなたを3009年、神の支配する文明へ誘い込む。



光の塔に入り光玉を探し出せ！

好評発売中！

名門コースⅠ／Ⅱ

アルバトロス 拡張コース

TOURNAMENT GOLF

★ゴルファン憧れのエグゼクティブ・2コース！
★頭脳的アプローチでプロのスコアに挑戦！

実在のゴルフコースを画面のなかに——オークヒルズCCとJUNクラシックCCを、今〝名門コースⅠ／Ⅱ〟として新たにパッケージ!!

●PC-8801mkⅡSR／TR／FR／MR(5"2D 2枚組)
●XI／C／ターボシリーズ(5"2D 2枚組)
●PC-9801シリーズ(5"2DDは2枚組、3.5"2DD、5"2HDは1枚)　●FM7／77シリーズ(3.5"2D、5"2D 2枚組)
各¥4,500
※名門コースⅠ／Ⅱは、アルバトロスのシステムディスク(No.1)がなければ使用できません
※パッケージ写真はアルバトロス本体のものです

FINAL ZONE ファイナル・ゾーン

—— WOLF ——

★アニメによるメンバーの会話シーン！
★ゲーム結果に応じたマルチ・エンド方式！

複数行動モードによるフォーメイション・アタックが迫力満点！　他にはない多くの特長をもつシューティング・ゲームの雄

●PC-8801mkⅡSR／FR／MR／TR(5"2D2枚組)
¥6,800
●XI／C／ターボシリーズ(5"2D2枚組)¥6,800
テープ版(2巻組)　¥4,800
● MSX メガROM¥6,800

株式会社日本テレネット

〒162　東京都新宿区東五軒町1番9号　片岡ビル
TEL 03(268)1159

資料請求券
ポプコム
9月号

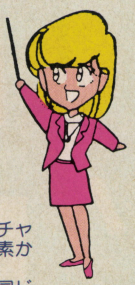
麻雀ソフト初！
これが指導解説機能だ!!

ぎゅわんぶらあ　麻雀ゲーム

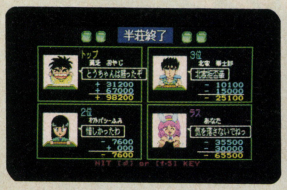
自己中心派

好評発売中！　5″2D 定価6,800円

X1 turbo シリーズ
PC-8800シリーズ　PC-88VA 対応



ベテランは、スジ、またぎスジ、裏スジ、ワンチャンス、カベ、順目、フーロー数、捨て牌などの要素から相手のテンパイを読むんだ。
このソフト「ぎゅわんぶらあ自己中心派」でも同じ様に考えて、君にマージャンの指導をしてくれるぞ！
もちろん、指導者によって考え方が違うんだ。指導者がタコの時は「オールツッパリ」、ゴッドハンド氏の時は「ツモしか信じない」、といったような個性がついているので、いろいろな打ち方が研究できるってわけさ。これで今日から、君もマージャンのプロフェッショナル！



9月上旬発売予定
FM-7/77/AV シリーズ
PC-98 MSX 移殖開発中

Copyright©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン Copyright©1987 GAME ARTS/YELLOW HORN

SILPHEED

シルフィード　SUPER DOGFIGHTER

- PC-8801SRシリーズのALU機能を120%活かし、フルカラー3次元画像で毎秒15枚の高速書き替え処理を実現！
- スコア次第で、左右各5種類のウェポンを状況に応じてセレクト可能　隠されているハワーアイテムは10種類。
- FM音源3声、PSG3声を利用した迫力あるオリジナルBGMが全12曲
- FM音源CSMモードによる音声合成を実現！　君のPCから声が出る
- 敵キャラクタは全部で45種類、攻撃パターンは60種類以上！
- 5″2D 2枚組を容量737KBまで拡張し、フル活用した全20面！

イラスト
末弥純

好評発売中！

PC-8801mkIISR/FR/MR/TR/MH/FH（2ドライブ専用）
（2枚組）定価6,800円

FM77AV 開発中

・NEC純正ドライブ以外での動作保証はいたしません。・PC-88VAでは動作いたしません。

スピーディーな通信販売！

ゲームアーツの通信販売は、なんと翌日発送！クロネコヤマトの宅急便であなたの家まで配達します。指定の銀行口座に代金を振り込み後、ゲームアーツまで電話でお知らせください。入金確認後、ただちに宅急便でお送りします。また、現金書留も御利用いただけます。

■住友銀行世田谷支店　普通口座５７９７０４

GAME ARTS

株式会社ゲームアーツ
〒171　東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
03(984)1136
ユーザーサポート　平日10時～5時

SST
STAC

ヤシャ

YAKSA

魔空泉の封印は解かれ、
千数百年の野望が、今乱世を襲う

WOLF TEAM 第一回作品

企画　ウルフ・チーム

原案　大西一斗

脚本　山田隆
with スピルバーグ・クラブ

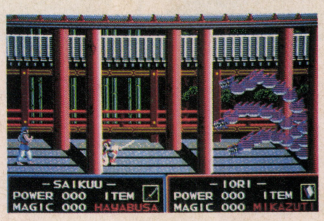
音楽　宇野正明

美術　南野かつお
高橋誠

プログラム　秋篠雅弘
塙まさる
藤西宏

★

ゲーム・デザイン　秋篠雅弘



★戦国時代を背景とした、魔空からの悪鬼と夜叉との戦いをえがく超伝奇アクション・ロマン！

★ストラテジー（戦術）・シーンとアクション・シーンの融合で、スピーディなシミュレーション体験！

★会話モードを導入し、謎また謎のストーリー展開！

★アクション・シーンには全方向スクロールと3プライオリティ・グラフィックを採用！

※PC-8801R／Hシリーズ&VA対応（特製カラーディスク3枚組）￥7,800
・1ドライブ対応　・NEC純正ドライブ以外での動作は保証いたしません

・PC-98シリーズ・MSX$_2$へ移植開始

新発売

時は戦国時代。
織田信長によって解かれた魔空泉の封印、
そこより現われた魔空三人衆は信長に乗り移り
大規模な夜叉狩りを始めた。
全国18カ所の魔空泉を解き、
破壊の神・死魔神が千数百年前より抱き続けてきた復活を、
今まさに遂げようとしていた。
一方、最後の夜叉たる命を受けた若者がいた。
高野山の大師・円月心の最期をみとる最空と
師ルイス・フロイスを堺の港で見送る
修道士・九条院伊織のふたりである。
運命の男、最空と伊織。
18カ所の魔空泉を再び封印し、『ＹＡＫＳＡの法（ダルマ）』を知れ。
その時こそ、破壊の神・死魔神を倒せるのだ。
まだ、ふたりは自らの真の力を知らない……

★画面写真はPC-8801シリーズのものです。
★お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。送料はサービスいたします。

Game Creative Staff
WOLF TEAM

株式会社 ウルフ・チーム　〒162 東京都新宿区下宮比町8グランドメゾン飯田橋209 TEL.03(269)8650

ポプコム'9月号
資料請求券

vol.1 Kitty WORLD

ENTERTAINMENT IS
OUR BUSINESS

キティ月刊情報コラム 1986・9月号

ラムが、あたるが、そして面堂やしのぶやメガネたちが、また、スクリーンに帰って来る。昨年のTV放映終了、今春の原作完結で幕を閉じたかに見えたうる星やつらワールド。しかし、ファンの熱狂的声援は無駄ではなかった。ビデオ・オリジナル＋映画版という形でついに、完全復活する。

うる☆星やつら 復活！

PART 1 復活うる星やつら 夏まつりダ！

復活イベント第一弾は、この夏全国56ヶ所で行なわれるこのイベント。完全新作「うる星やつら・夢の仕掛人因幡くん登場！ラムの未来はどうなるっちゃ?!」上映＋ミニコンサート、ゲーム大会。

お問合せは☎03(379)3540 KAC事務局まで
主題歌収録30cmピクチャーレコード4曲入り¥2,000
お問合せは03(499)4711 キティレコードまで

PART 2 劇場用アニメ映画「うる星やつら完結篇」

このタイトルに複雑な想いで完成を待つファンは多いことだろう。ついにうる星やつらはフィナーレを迎えるのか！しかし、あえて「うる星やつら5」としなかったのは製作者の意気ごみのあらわれだ。少年サンデーに11回にわたり連載されたラストエピソード「ボーイミーツガール」という原作を得た初の原作映画化バージョンはまさに「うる星やつら」映画の決定版だ。

PART 3 そしてレコード・ビデオ・パソコンゲームへ

このフィナーレ的大盛り上りをサポートすべく、今キティでは様々なうる星ワールド関連商品の企画が進行中だ。パソコンゲームでは既にマイクロキャビン社よりアドベンチャーゲーム「うる星やつら 恋のサバイバル・バースディ」が発売され好評を呼んでいるが、現在キティではロールプレイングゲームとして「ボーイミーツガール」(仮)を製作中。ふたつめのうる星ワールドはキティのパソコンゲーム進出第2弾としてもうすぐ、そのベールを脱ぐ。

KITTY PRESENTS
ROLE PLAYING NOVELS
第一弾

扉を開けて

新井素子原作の異世界SF巨篇の完全ゲーム化

超能力を持った女子大生、根岸美弥子(ネコ)はテレポーターの斉木杳と新しい仲間になるかも知れない山岸桂一郎を工事現場に呼び出した。

……まではよかったが。時空の歪みに入り異次元へ。そこで彼女は伝説の女王ネリューラにまつりあげられてしまう。最初は半信半疑だった彼女も、民衆を救うために本気で立ち上がることを決意。彼女は抑圧されている中の国の民衆を開放することはできるのか。3人は果たしてもとの世界に戻れるのか!?

さまよえる三人と共に「明日へと続く心の扉」を開けるのは君だ！

PC8801mkIIシリーズ・X-1シリーズ(要漢字ROM 2ディスクドライブ)
5インチ2Dディスク2枚組 ¥7,800 好評発売中

ファン必携の「うる星やつら」ワールド

幻のソフト「試験に出るうる星やつら」が今、ここに。
とにかくスゴい！マニア対象とうたっただけのことはある。
難問・奇問の数々に、果たして君は耐えられるか!?

Q1:ランのUFOでラムはそうじのついでに何をしたか?
1.料理 2.トランプ 3.しりとり 4.洗たく 5.買い物

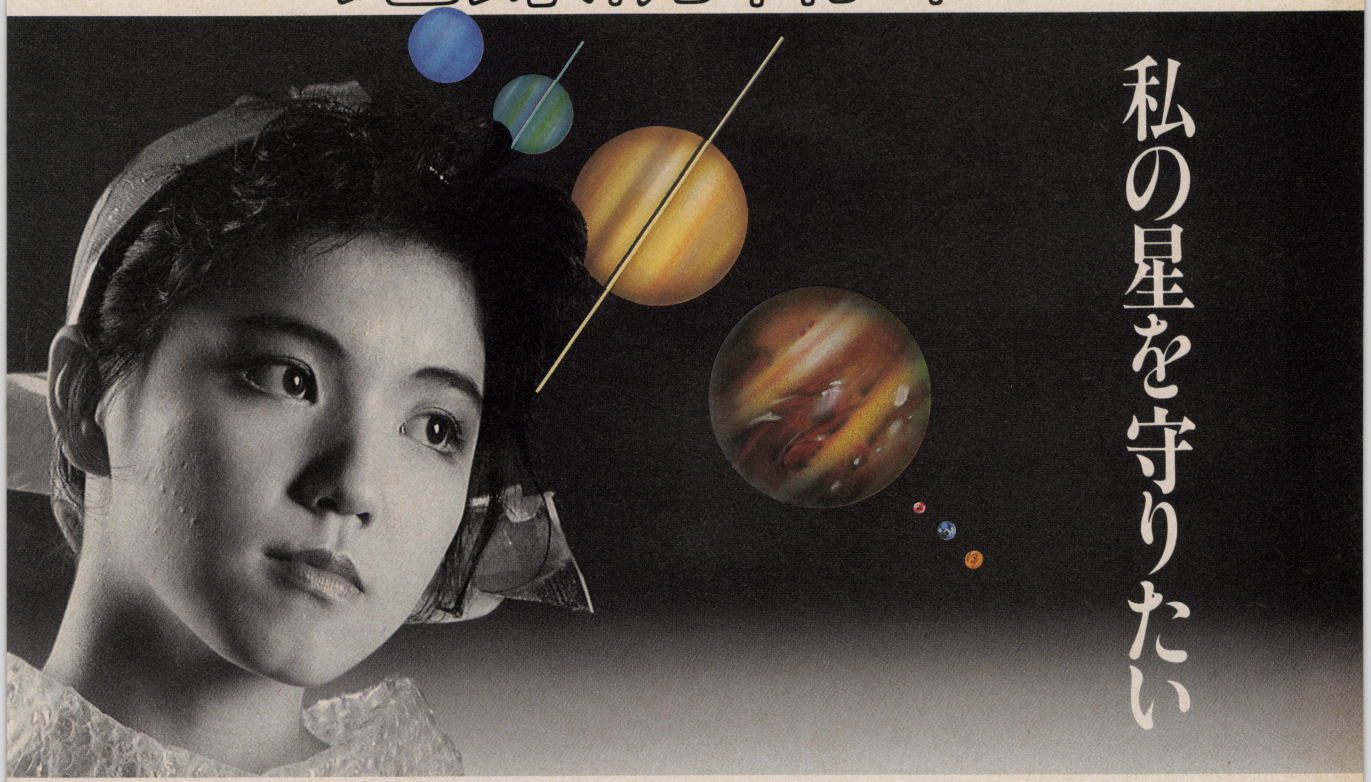
クイズ1200問 CG52枚 BGM24曲 PC8801シリーズFM音源ボード完全対応
うる星やつら・キャラクター図鑑、TV放映リスト付 ¥8,800
通信販売・問合せ先KAC事務局 03(397)3540

ARTDINK

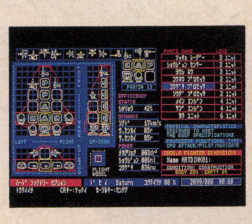
SPACE ROMAN

本格的SF シミュレーション ゲーム

地球防衛軍



本格的SFシミュレーションゲーム「地球防衛軍」は
速度を出すためのメインエンジン
左右への旋回能力を決めるサブエンジン
敵を攻撃するための陽子砲
戦闘機を発見するための測距レーダーなど
地球を守るために味方戦闘機に搭載できるものは多彩です。
「地球防衛軍」の総司令官であるあなたは
各プロセッサに戦略・戦術をインプット。
あなたの設計した戦闘機と敵戦闘機が
7つの惑星を舞台に
ストラテジックな戦闘を展開します。
このゲームの勝敗を左右するのは
総司令官の手腕次第。
果たして勝利の女神は
微笑んでくれるでしょうか。



●カラーリングコンテストご協力ありがとうございました。

本格的SFシミュレーションゲーム
地球防衛軍

PC-8801シリーズ
●新発売
【対応機種】PC-8801mkIISR/FR/TR/MR
FH/MH/PC-88VA
【メディア】5"2D　【価　格】7,800円

X-1turboシリーズ
●新発売
【メディア】5"2D　【価　格】7,800円

FM7・NEW7・77・77AVシリーズ
●近日発売
【メディア】5"2D・3.5"2D　【価　格】7,800円

PC-9801シリーズ
【対応機種】PC-9801E/F/M/VF/VM/UV/VX
VM21/XL
※PC-9801及びPC-9801Uでは作動しません。
※必要メモリ256KB　※FM音源対応
【メディア】5"2DD 5"2HD 3.5"2HD
【価　格】9,500円

本格的鉄道シミュレーションゲーム
A列車で行こう

PC-9801シリーズ
【対応機種】PC-9801/E/F/M/VF/VM/U/UV
VM21/VX/XL
※必要メモリ256KB　※FM音源対応
【メディア】5"2DD 5"2HD 3.5"2DD 3.5"2HD
【価　格】9,500円

PC-8801シリーズ（5"2D）

FM7・NEW7・77・77AVシリーズ（5"2D・3.5"2D・テープ）

X-1turboシリーズ（5"2D）

MZ-2500シリーズ（3.5"2DD）

【価　格】ディスク7,800円　テープ6,800円
（FMのみ）

ARTDINK 株式会社 アートディンク
〒275 習志野市津田沼2-11-20
TEL.0474-77-7541　FAX.0474-78-6280

●お求めは、お近くのパソコンショップ、または現金書留にて（送料サービス）

ミッション遂行型
アクションロールプレイ。

獣神ローガス

誰も手を出すな、
こいつはオレがやる…

発売延期が幾度となく続いた『獣神ローガス』が、ついに皆さまの前に登場することになりました。ご迷惑をお掛けしてごめんなさい。そのかわりと言ってはナンですが、精度が高い、マニア必須のゲームに仕上がりました。ミッション遂行型アクションロールプレイの傑作として、発売前から話題を呼んでいた『獣神ローガス』。究極の痛快アクションの連続と、画期的なストーリー展開で'87のゲーム・シーンを彩ります。

8月発売!
PC9800シリーズ
X1シリーズ
定価7,800円
PC8801, FM7/77/AV
MSX移植中!

主題性! 集大成! したいぜ!

RH RANDOM HOUSE
ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
(営業所)TEL03-483-8666

最新ゲーム徹底分析広告

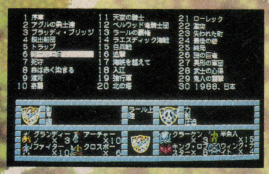
シナリオによって勝ち進む軍団は、ポイント制で成長する！
これは、シミュレーションゲームで体験できるRPG感覚だ。

ガイアの紋章

並のSLGとここが違う！

――3つの戦闘モードを君が自由に選択できるなんてゲーム感覚も3倍だ。――

1 シナリオ選択モード

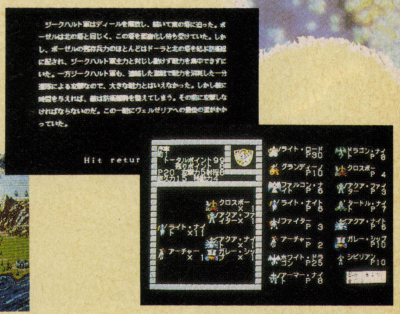


エルスリード戦史の
壮大な戦闘シナリオを
任意に選択できるんだ。

壮大なエルスリードの戦史を、シナリオごとに選択できるから、とにかく面白いシナリオだけをプレイしたい君や、むずかしい戦闘シナリオを徹底的に攻略したい君には最適のモードなんだ。エリアマップを見て勝てる！と思ったら、まずこのシナリオ選択モードで戦闘をしても面白いよ。

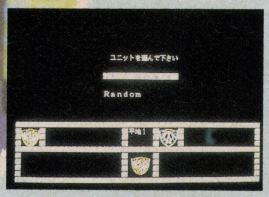
2 シナリオ・キャンペーン・モード

エルスリード戦史を
戦史に従って順にプレイする
モードだよ。



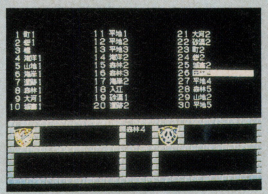
エルスリードの戦史は、約30年間に渡る荘絶な「光」と「闇」の闘いの歴史。君は、この壮大な戦史を身をもって体験できるぞ。自軍のユニットを補給しながら、そして、自軍の現在の戦力を考えながらユニットを選択して「闇の軍団」に勝ち進むんだ。自軍は勝ち進むにしたがって戦力が成長するぞ。

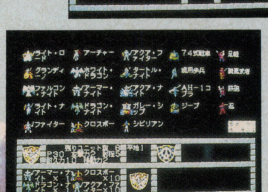
3 シナリオ・コンストラクションモード



30種類もある戦略マップから、
君の戦いたい地形を選べるよ。

君のプレイする「ガイアの紋章」の戦場は、砂漠・海・大河・山地・砦・町・廃墟と変化に富んでいる戦術マップで表現されている。この戦術マップを君の意志でプレイできるのがコンストラクション・モードだ。ユニットには、74式戦車や、AH-1コブラなど戦闘好きの君の欲しがる武器まであるぞ。魔法も自分で選べるなんてRPGを思わせるね。





さらに！
美しいグラフィックス！
FM音源対応！

●PC-8801mk II SR/TR/FR/MR/FH/MH
●PC-88VA

●X1シリーズ　X1ターボ以外は、FM音源ボード装着の場合のみBGM可

5インチ2D版・2枚組
FM音源対応

¥7,800

NCS 日本コンピューターシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4－16－13第28森ビル
TEL. 03-486-6588
（お問い合わせはゲームプロダクトグループまで）

●通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種を明記の上、現金書留でお申し込みください。
尚、NCS会員の方には、10%の割引特典があります。必ず会員番号を明記してください。

スタッフ募集　業務拡張のため、プログラマー・グラフィックデザイナー募集！FMシリーズに移植できる方急募！外部スタッフ・アルバイトも同時募集！

COMSIGHT
コムサイト

- フルカラー3Dソリッドによるリアルな画面。
- バトルタンクは合計8種類。
- 専用言語BPLを駆使してプログラムを作成。バトルタンクはプログラムにしたがい、敵を探知、攻撃、撃破する。
- 対コンピュータ戦と対ユーザー戦の2モードを用意。コンピュータと戦うか、友人と戦うか、これはもうブレインズウォー。
- データディスクは各機種間で互換性がある。

対戦7回目、Mr.Brown(ニューヨーク)の戦術が見えてきた。

午前1時、今日もニューヨークのMr.ブラウンのプログラムしたバトルタンクと対戦させた。
7回目もあえなく敗れようとしていたが、
彼にはブラウンの戦術が読めてきていた。
「そうか、そうだったのか、ブラウンの弱点はここだ。」
そう言って彼は、我がバトルタンクの命令を組かえはじめた……。

新ジャンルのゲームとして話題集中の「コムサイト」。
こんな物語が各地で起きはじめています。

新発売!
PC-88SR/FR/MR/FH/MH/VA(2ドライブ専用) **5"2D 2枚組6,800円**
開発好調!
X1(要GRAM)/**turbo** (2ドライブ専用) **5"2D 2枚組6,800円**
他機種にも移植進行中!

※この製品はBASICの基本命令を理解できる方を対象としています。

通信機能対応!! (オプション)
電話回線で遠隔地のユーザー同士で対戦可能。ダウンロード方式により通信時間とコストを短縮しました。(音響カプラー、モデム等の通信設備が必要です。)

World of Technology
Tecno Soft

むかし、

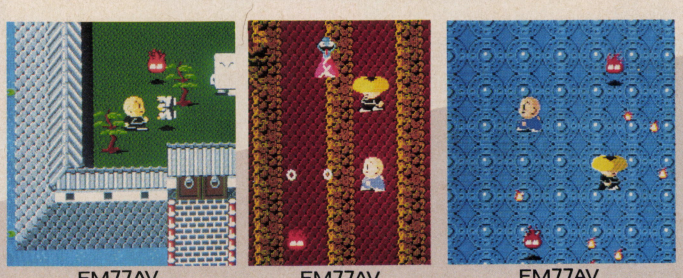
人の世と悪霊界をさえぎる九つの玉があった……。

近日発売!
PC-9801シリーズ
MZ-2500
MSX2

88SR、X1/turbo

九玉伝

KU GYOKU DEN



FM77AV　FM77AV　FM77AV

見たかこの色! このスクロール!

◀二人同時プレイ画面(88SR、X1/turbo)

▶マルチウィンドウによるメニューの選択(88SR、X1/turbo)

九玉伝。古くは日本古事に記されてあったという謎の伝説。それによると、九つの玉が人の世と悪霊界をさえぎっているという。

ところが、この九つの玉の封印が悪霊界の王によって破られてしまった! 伝説のとおり妖怪や魔物が人の世に徘徊し始めた。

これを知った小坊主の「ちんねん」と「そんねん」は、九玉の封印を元どおりにするため敢然と立ち上がった。

アクションロールプレイング驚異の2人同時プレイを実現。1,000画面以上の広大なマップと約50種類の妖怪、そして数々の仕掛、高速スクロール、マルチウィンドウ、オリジナルBGM5曲等々、アクションRPGならではの魅力あふれる画期的ニューゲームの登場です。

発売中!	
FM-77AV/20/40	**3.5"2D 2枚組 7,800円**
PC-8801mkIISR/FR/MR/FH/MH	**5"2D 2枚組 7,800円**※1
X1(要GRAM)/**turbo**(FM音源ボード対応)	**5"2D 2枚組 7,800円**※2
近日発売!	
PC-9801シリーズ(FM音源ボード対応)	**3.5",5"2DD 7,800円**
MZ-2500シリーズ	**3.5"2DD 7,800円**

※1. PC-88VAでは動作いたしません。
※2. ターボ以外で2人同時プレイを行う場合、2トリガージョイスティックが1本必要です。
※一度でも2HD、2DDドライブでゲームを行うと、2Dドライブでは動作しなくなります。同じ機種のみ動作いたしますので御注意ください。

株式会社テクノソフト 〒857 佐世保市福石町4-14 Phone.0956-33-5555

●お近くの有名ショップでお求めください。ショップにない時は、当社宛現金書留にて品名、機種名、住所、氏名、記入の上お送り下さい。送料はサービス致します。

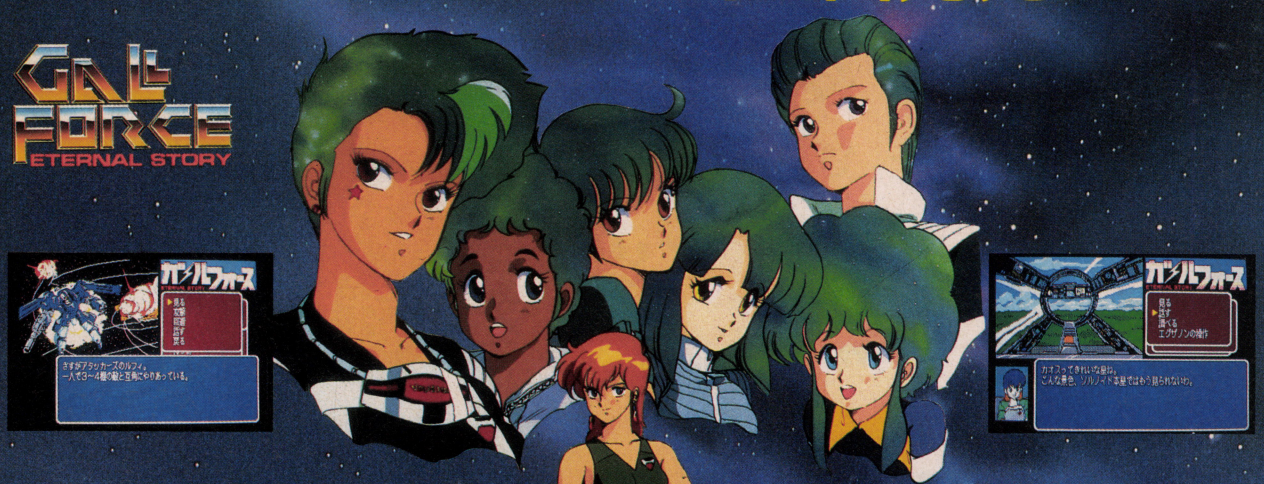
●週刊テクノソフトテレフォンサービスは、しばらくお休みいたします。再開のお知らせは雑誌広告にて! 注目していてね。

い・ま・宇・宙・が・鼓・動・す・る。

ガルフォース第一弾 アドベンチャーゲーム「創世の序曲」

X-1シリーズ8月X日発売!

GAL FORCE
ETERNAL STORY



SESSION 61

Humming Bird Soft
BOTHTEC
SPCOM
soft office THINKING RABBIT
マイクロキャビン
SystemSoft
XTAL SOFT

ソフトハウス8社協同制作、しかも同タイトルで3タイプをゲーム化、その第一弾としてアドベンチャーゲームが遂に登場!!

広大な宇宙を舞台に、憎み合い、争い続ける2つの種族があった。女性だけの種族「ソルノイド」と液体状の生物「パラノイド」。殺戮と破壊が繰り返される中、惑星活性化計画によって緑豊かな星、カオスが生まれた。「ソルノイド」の戦士、スターリーフの7人の少女達に課せられた指令とは、衛星カオスを敵の手から死守することである。だが、戦いの裏に両種族をも超越したもう1つの秘められた計画が……。ガルフォース「創世の序曲」、それは宇宙の歴史と運命に揺れる7人の少女達のドラマティックアドベンチャーである。仕組まれた巨大な計画、このシナリオの1ページを開くのは君だ。

- ●PC-8801シリーズ 5"2D 3枚組発売中! ￥7,800
- ●PC-9801シリーズ(XA、LTは除く) 5"2DD/5"2HD/3.5"2DD 近日発売。
- ●X-1シリーズ5"2D 8月発売￥7,800
- ●FM7/77シリーズ 5"2D/3.5"2D 発売予定

※PC98シリーズではRAM256KBが必要です。
※漢字ROMがオプションのものは、漢字ROMボードが必要です。
※純正ドライブをご使用ください。
※2枚組以上のものは1ドライブではご使用できません。

NEWS

スキャップトラストではガッツあふれるプログラマーを募集しています。また、あなたが作ったゲーム・シナリオなども同時募集しています。

○勤務地/当社または、自宅での開発も可。
○休日/日・祝・第2・第3土曜。
○給与/面接時に相談の上、決定。
○応募/電話連絡の上、履歴書(写真貼付)持参(郵送も可)。
○連絡先/〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1 TEL(03)407-0687 担当/伊澤

☆プログラマーおよび自分で作ったゲームを商品化したいとお考えの方は、様々な条件(ゲーム、企画の持ち込み、勤務時間など)の相談に応じます。

PC8801シリーズに限り、ガルフォース「創世の序曲」の通信販売を受け付けております。送料は無料にて速達で商品をお送り致します。ご注文の際は品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、商品代金￥7,800を添えて必らず現金書留でお申し込み下さい。

ScapTrust
株式会社スキャップトラスト
〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
業務連絡用 TEL (03) 407-0687
FAX (03) 486-8128
ユーザーサポートテレホンサービス(03) 486-8127
※なお、ご質問はすべて㈱スキャップトラストあてでお願いします。

ガルフォース: © SVI/MOVIC, ARTMIC, 1986 © SCAPTRUST

マイクロキャビン®

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

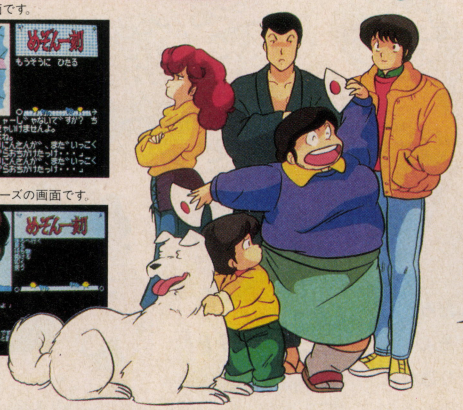
© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

響子がとどけます、夏色の風。

おなじみのキャラクターが、一刻館をメイン舞台として大あばれ。コミックの性格付けそのままに、意地悪く、色っぽく、明るく、優しく五代くんにせまってくる。

管理人さんの秘密を握っているのは誰か？登場人物の性格に気を付けないと、窓から落とされちゃうことも。ワイロに弱い人には好きなものをあげて、情報を聞き出してしまおう。街に出て買い物をしたり、意外なものを拾ったり、RPGの要素もいっぱいに、とにかく笑って楽しめるアドベンチャー・ゲームはこれで決まり！

※写真はMSX2の画面です。



※写真はPC-9801シリーズの画面です。

MSX2版 新発売!! ¥6,800 大容量2メガロム

PC-9801シリーズ(5"2HD/5"2DD/3.5"2DD)(要漢字ROM、256K RAM)
PC-8801mkIIシリーズ(5"2D) ★PC-88VAでもご使用になれます。
X1シリーズ(5"2D)新発売！(要漢字ROM)
FM77/AV(3.5"2D)新発売！(要漢字ROM) 各¥6,800
FM音源対応 挿入曲：「シネマ」、「悲しみよこんにちは」(日本音楽著作権協会ビデオ許諾 第61783号)
※MSX2を除く。◆内容についてはインフォメーションダイヤルでお確かめ下さい。

アドベンチャーゲーム

うる星やつら

～恋のサバイバル・バースディ～

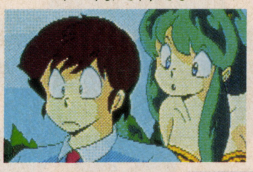
©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ

ハ～イ、お待たせ。ラムだっちゃ。

大好評をいただいている「めぞん一刻」につづく、高橋留美子原作の人気作品、ゲーム化第2弾！「うる星やつら」いよいよ完成！

突如、諸星あたるに舞い込んだ1通の招待状。面堂了子がパーティをするので、遊びに来いという。しかも余興で行うゲームの優勝者には、了子の熱いキッスが贈られる……。

面堂家の広大な庭に用意された迷路の森に、お互い足を引っ張り合うおなじみの面々が集った。うる星ワールドに、また新たなパニックが巻き起こる！



新発売!!

PC-9801シリーズ(5"2HD/5"2DD/3.5"2DD)(要漢字ROM、256K RAM)
PC-8801mkIISRシリーズ(5"2D)★PC-88VAでもご使用になれます。
X1シリーズ(5"2D)(要漢字ROM) ●お詫び：X1シリーズはPSG音源対応です。
※2HD版以外は2ドライブ必要です。(2DDは2枚組、2Dは3枚組) 各¥6,800
FM音源対応 挿入曲：「殿方ごめん遊ばせ」、「パジャマじゃまだ」、「宇宙は大ヘンだ」、「愛はブーメラン」(日本音楽著作権協会ビデオ許諾 第70093号)
※X1を除く。

シミュレーションゲーム MSX2

大戦略

Original game designed by Systemsoft. ©1986 Systemsoft.

レオパルド、ヒューイコブラ、F-16、そして司令官はキミだ！

- 現代戦を想定した作戦・戦術級の本格ウォー・シミュレーションゲーム！
- いままでのコンピュータ・シミュレーション・ゲームの概念を打ち破る、迫力あるビジュアル戦闘シーン
- 美しくわかりやすいグラフィック・マップ
- レベルに合わせて選べる16種類の戦場マップ
- 気軽にゲームの中断・継続ができるROMシミュレーション・ゲーム初の、新データ・セーブ/ロード機能

※MSX2以外の機種は㈱システムソフトより発売されています。

MSX2 S-RAM付 版(要VRAM128KB以上)新発売!! ¥7,800

illustrated by Yukio Suzuki

最新ソフト情報 マイクロキャビンインフォメーションダイヤル 0593-53-3611

STAC Software Technology & Communication
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

パソコンだけが
ゲームじゃない

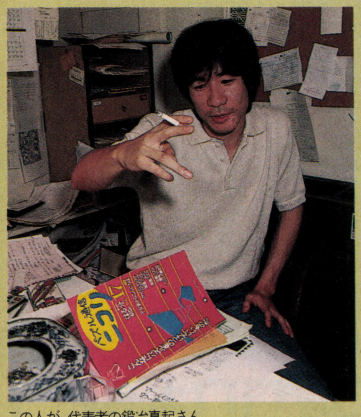
ザ・ゲーム・ミュージアム

遊び心いっぱい

パズル通信ニコリ訪問記

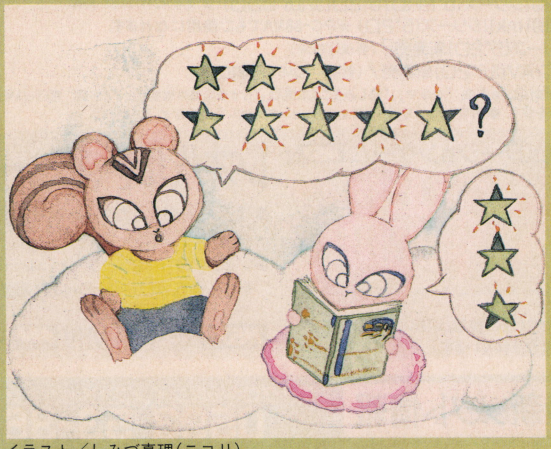
ニコリ刊行物「パズル通信ニコリ」(右)、「ペンシルパズル本」(上)、「クロスビー」(右)。

そんなわけで（どんなわけだ？）先月から始まってしまったザ・ゲーム・ミュージアム。２回目の今月は、先月号のコラムでも紹介したパズル雑誌「ニコリ」から。だいたい、先月「奥野かるた店」に取材に行ったとき、社長の奥野さんに真っ先に見せてもらったほど、わりとこの世界では有名なんだけど、いかんせん、どこにでもある雑誌ではないし、「毎回突然発行」というのも、アバウトである。とはいえ「ニコリ17号」でカードゲームの特集もやってたし、どんな人たちが作ってるんだろうか、と気になるところ。そんなわけで、こちらもイキナリ取材に行ったのが、代々木のあるマンションの一室。ニコリ編集部である。

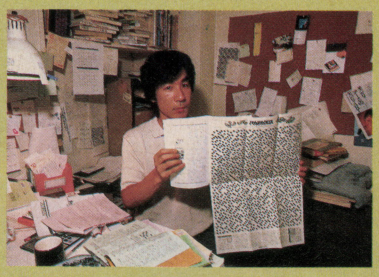


この人が、代表者の鍛冶真起さん。

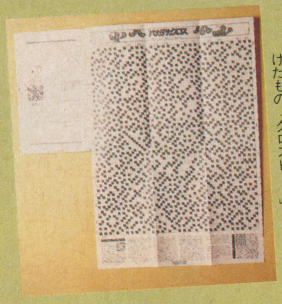
で、出てきたのが代表者の鍛冶さん。この人をふくむ３人で、昭和55年に創刊したのが「パズル通信ニコリ」。以後、前にもいったけど、「毎回突然発行・次回不言実行」というゆうゆうたるペースで、出した雑誌が「ニコリ」17冊、クロスワードばっか誌「クロスビー」６冊。ほかに「ペンシ



イラスト／しみづ真理(ニコリ)



バカデカクロスといっしょに。



11×11マスのクロスワードを42個つなげたもの。「クロスビー6」より。

ルパズル本」が4冊。なお、「ニコリ」のほうは、この春から「極力季刊発行」になり、この号が出るころには、夏分の「ニコリ18号」ができているハズである（そうですね？）。

現在、社員は5人。てっきりノンビリとした雑誌作りだけかと思いきや、

「KDDやTDKの社内報や、サンデー毎日、週刊現代（なんと週刊誌！）にも、パズルを出してますよ」

失礼しました。ペコン。しかも、どれも凝っていて、なかなか力作。

ところで、17号の「カードゲーム特集」、ずいぶん参考にさせていただきましたが。

「一昨年まで町田にいたんだけど、そのころはいろいろ遊びましたね。たとえば『グラス』（今月号でとりあげています）とかね。で、代々木に来てからあんまり

左から、製作進行の金元さん。バイトの池田さんは、コンピュータファン。そして、編集人の樹村さん。

遊んでなかったけど、今度特集をするんで、いろいろと集めてみてね。そのなかでも『ピット』（先月号参照）はおもしろかったね」

そうですね、あれはおもしろい。

「ただ、やってると、そのうちもの足りなくなるから、追加ルールをつけたりして、遊び方を変えてみるんですよ。この前は、40人でトランプをやったしね」

なるほど、今後こうしたいというのは？

「発売日を守りたい。17号で『18号は7月1日発行』と書いたら、書店からおこられましてね。どうしてくれるんだって（笑）」

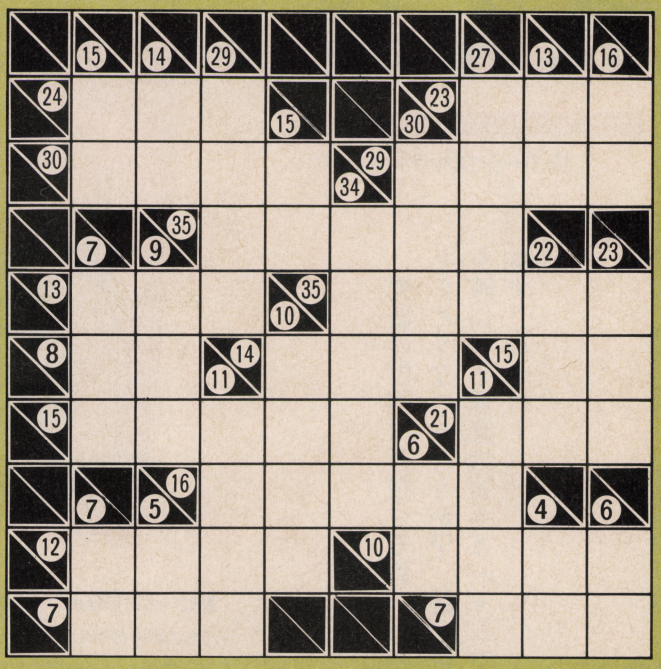
あのですね……。

「あとパズルなんかでも、今までは大きなものに挑戦したりして、わりと奇をてらってたんだけど、これからは簡単で、それでいて奥が深いものを作っていきたいね。ゲームもそうだけど」

期待してます。

手前の小林さんは、新刊の営業中でした。奥はイラストのしみづさん。

特別企画書下ろし 新作パズル カックロ



ルール

①マスの中には1から9までの数字だけを入れます。0は使いません。
②出ている数字は、その右（あるいは下）の区切られた一列に入る数字の合計です。
③区切られた一列に同じ数字は入りません。[2][1][4]はいいが、[2][2][3]はダメ。

「カックロ」とは、加算クロスのこと。エンピツ持って、かるーく解こう。「ニコリ」製作。新鮮なうちにどーぞ。答えは来月。コンピュータで解いてみるのもいいね。

おまけ

カメラマンのS氏。寄せ木のパズルを解く。得意げである。

ニコリの買い方

出張馬房にて

近くの書店に行って、「地方小出版流通センター」あつかいの、ニコリ発行「なんとか」の「なん号」ということ。本屋さんがOKしてくれたら、とり寄せてもらえる。ほかにも、全国の有名書店などに置いてあるから、よく覚えておくように。なお、その本屋さんのことを「出張馬房」というのである。

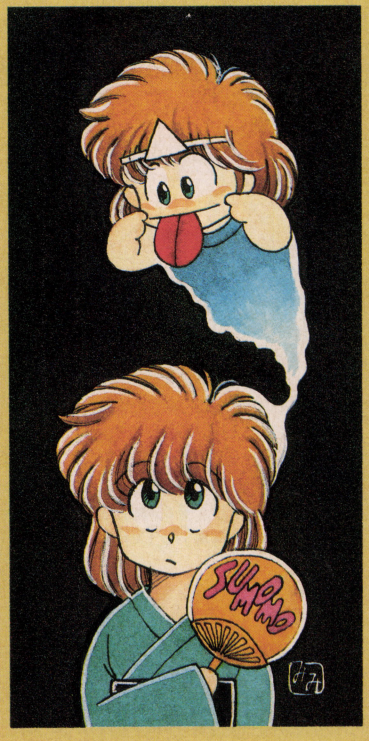
ニコリからのプレゼント

人気No.1のカックロばっかを集めた「ペンシルパズル本・カックロ2」10名に。POPCOM編集部「ザ・ゲーム・ミュージアム・プレゼント係」まで。できたら感想もね。

たんば

リバーシブルゲーム

死後の世界は存在する!? はたしてそうなのだろうか? 謎が謎を呼ぶ、不思議大好きリバーシブルすごろくゲーム。

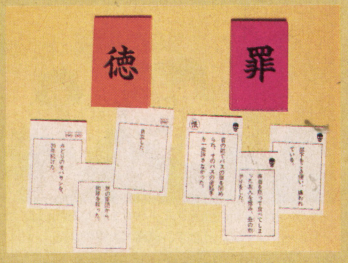


夏といえば怪談がつきもの。そんなコワイもの好きのキミに贈るのが、この「たんば」である。じつは、6月に晴海で行われた「東京おもちゃショー」での注目株。「奥野かるた店」ご推薦のほか、あの劇団「第3舞台」主宰の鴻上尚史（知らない人はだれかに聞くよーに）も絶賛した、いわば超新作のゲームである。

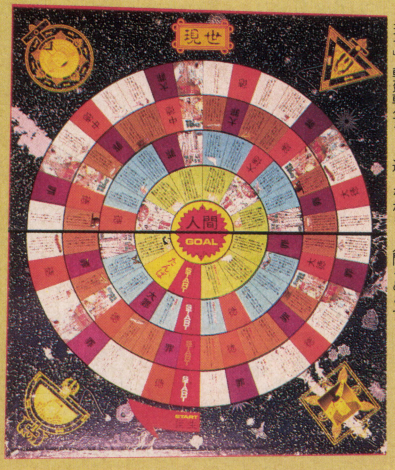
で、このゲーム、要するに新種の「すごろく」なんだけど、盤を表と裏、両方使うようになっている。それぞれ、「現世」「死後の世界」というシチュエーション。これが、リバーシブルゲームというゆえんである。タイトルの「たんば」というのは、そう、例の「死後の世界は存在する」で、おなじみの俳優、丹波哲郎からきていて、現世から死後の世界へと、氏の著作にもとづく不思議な世界を経験するゲームである。

「死後の世界」。くわしくは丹波哲郎の著書をどーぞ。

コマの選び方で運命も決まる。隠れキャラもあるそーだ。



徳カードと罪カード。その一例。



「現世」。輪廻転生をくり返しながら、人間をめざせ!

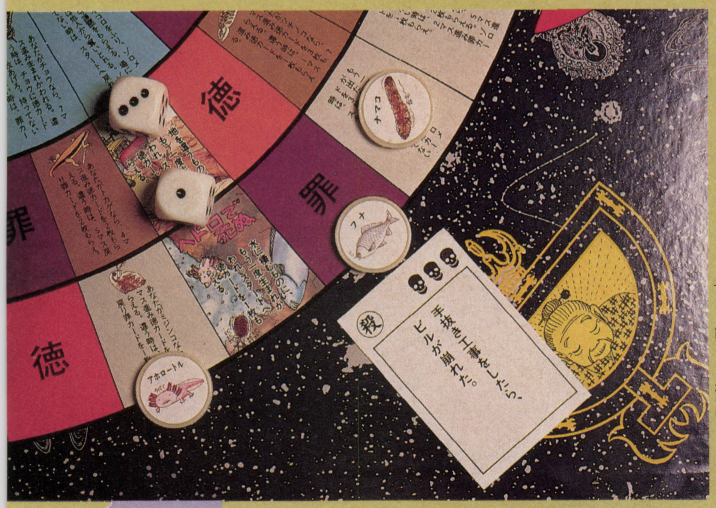
「守護霊」「三種の神器」。徳カード5枚と交換できる。死後の世界で役立つ。

ヨネザワ　2,680円

パソコンだけがゲームじゃない

ザ・ゲーム・ミュージアム

THE GAME MUSEUM



現世

ゲームは、まず「現世」から始まる。ここでは「水にすむもの」「地をはうもの」「空を飛ぶもの」「4本足で歩くもの」を次々と輪廻転生（生まれ変わること

アホロートルには、アホロートルの生涯がある。

だれか1人がゴールすると、それまで。たんばカードを持って、さあ「死後の世界」へ。

なんだよ）しながら、人間（ゴール）をめざす。途中「徳」と書かれたマスに止まると、「徳カード」というのがもらえる。5枚集めると、とてもありがたい「守護霊」もしくは「三種の神器」と交換できる。これがあれば、あとの「死後の世界」でたいへん有利になる。反対に「罪」というマスに止まると「罪カード」を引かなくてはならない。これは、持っていると、ロクな目にあわない。

さて、1人でも人間になると、「現世」は終了。あがった人は、オールマイティーの「たんばカード」がもらえる。そして、「死後の世界」へと行く。

「死後の世界」、ここは「精霊界」を中心として、下は「地獄」、上は「精霊界」「霊界」「天界」「天上界」となっている。

それぞれを経て、「天上界」をめざすのだけど、各界には試練があって、なかなか先へ進めない。ここで役立つのが「守護霊」「三種の神器」そして「たんばカード」。ない人は、ほかの人から奪ってしまえばよい。そのせいか「死後の世界」では、やたら「奪え」とか「もらえ」というマスが多い。逆に「罪カード」があると、足を引っ張られることにもなる。

こうして、他人を蹴落とし「天上界」についた人が「神」となる。めでたい。

相原コージによる、華麗なるイラストつき。不思議大好き人間にうってつけ。もちろん丹波哲郎の推薦つきである。

死後の世界

持っている徳カード、罪カードの枚数でスタート位置が決まる。

三途の川。指示に従う。守護霊があればだいじょうぶ。

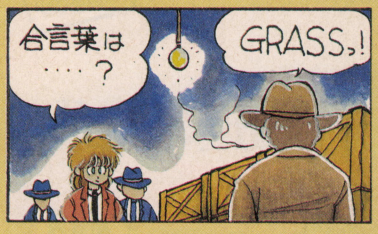
こんなこともある。死後の世界も楽じゃない。

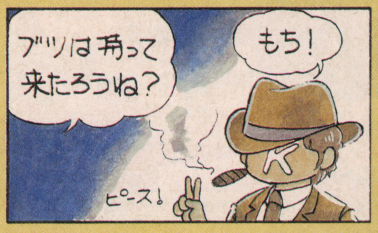
ゴールイン。めでたく神になったあなたは、「神のめぐみ」で、自分の持ちものを、あとから来る者に分けあたえてやることができる。ほっほっほっほ。

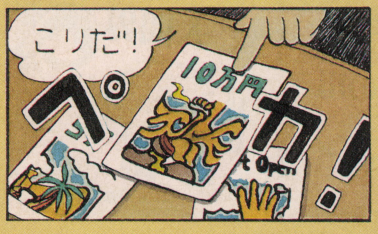
心霊現象とは!?

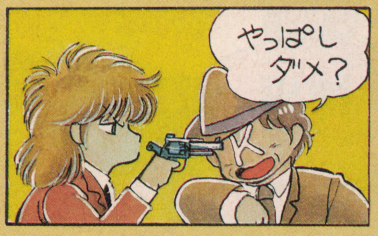
こんなゲームをとり上げたせいで、どうも心霊現象にみまわれたらしい。左上の写真は、撮影中突然巨大化した（!）サイコロを写したもの。また下の写真は撮影前のテストショットだが、左肩のところに見知らぬ手が写っている……。はたして!?

GRASSの？









グラス

持ち運びに便利な、いかにもそれらしい袋。あやしまれることはない。

麻袋に入ったアメリカ産のこのゲーム、いかにもそれらしい雰囲気をかもし出す。あまく危険な香りは、キミをトリコにして、はなさない。

グラスのカード。カードは28種類。全部で104枚。

「グラス」とは、スラング（隠語のことだよ）で「麻薬」という意味。でもって、説明書には、ひと言も書いていないけど、これは、すなわち「麻薬取引」のゲームである。けっこう危なく、イケナイ世界なのである。よい子にはゼッタイに向かない。したがって、自分がケガレのない純粋な子だと思う人（少ないと思うけどね）、さっさと寝てしまいなさい。そうでない大多数のワルイ君たち、「グラス」の世界にようこそ、である。

ルールは、自分の前に市場（マーケット）を開いて、麻薬のカード（ペドルカード）集めて出せばよい。ペドルカードには、それぞれ金額が書いてあって、安いのは5000$の「自家製」、「メキシコ産」から、高いのになると5万$の「パナマ産」、はたまた10万$の「ドクター・フィールグッド（極楽博士製造）」なんてケッサクなものまである。集めた金額が持ち点になり、何回かやって、ある金額をこえた人が勝ちになる。と、基本的には、ふつうのカードゲーム。全然危なくもないのだけど、それはそれ、ほかに何種類ものいけないカー

各種ペドルカードとマーケットの一例。

ヒート・オン／ヒート・オフ・カード。いわゆる妨害カード。右が「金で解決」カード。

上「泥棒」に「元締め」カード。
下 防御のためのカード。

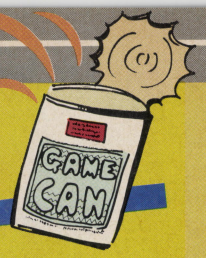
上 危険な「偏執病」カード。
下 危ない「自己喪失」カード。

EURO COMMERCE CORP. 2,500円

パソコンだけがゲームじゃない

ザ・ゲーム・ミュージアム

THE GAME MUSEUM



編集部の中の危ない面々。

謎のメキシカン。 ミスターK。元プロレスラー。中南米をぎゅうじる密売人。

謎の中国人。 香港コネクションの頭・藤大人。お金に関して、かなりうるさい。

Dr.J.D.。 麻薬精製のプロ。人呼んで、ドクター・フィールグッド。

タイの麻薬王。 ベニグノ・フルや。黄金のデルタ地帯に、大がかりな私兵をもつ。

ロスの麻薬娘。 17歳で早くも麻薬中毒になった。クリスチーヌ・H。

「見るんじゃない、見るんじゃ!!」「何をやってんのよ、まったく」

うなるか？　ということで、編集部でやってみたのが、写真のとおり。見ればわかるけど、ほとんどアウト寸前。のめりこめることは確かだけど、人間関係もおかしくなることうけあいである。それでも、という人、オススメ品。アヤシイ世界を体験できます。

勝ったのはオレだぜ!!

どうでもいいけど、やっぱりヤバイゲームじゃないか？

ドがあって、本領発揮。やはりワルイゲームである。

たとえば「ヒート・オフ・カード」。「拘留」、「ぶんなぐり」、「重罪」、「捜査と押収」の４種類があるけど、これを他人のマーケットに出すと、出された人は、同じ種類の「ヒート・オフ・カード」を出さないかぎり、ペドルカードを、自分のマーケットに置くことができないし、出してあるペドルカードも点数に加えられなくなる。つまり、ていのいい妨害なんだな。なお「ヒート・オフ」には、「金で解決（ペイ・ファイン）」というのもあって、これはマーケットにあるペドルカードと引きかえに、「ヒート・オン」の効力をなくすもの。大人の世界はこのように、ずるくキタナイのである。

「その取引、インチキある。許せないあるね。いい加減にしないと、マシンガン、撃つよろしいあるよ」

そのほかにも、他人の麻薬を盗む「泥棒」カードや、ピンハネする「元締め」カード、「自己喪失」カードといったホントに危ないカードや、マーケットを根こそぎとられる「完全全滅」カードなんてのもある。

密売人が、麻薬中毒で危ないのも、よくあるパターン。

あと、プレイ中、「ヒート・オフ」など、どうしてもほしいカードを、他人と交換することもできるのだけど、けっこう足元を見られたりもする。これもきたないルールの一つである。

さて、この危ない世界を表現するとどうなるか？　ということで、編集部でやってみたのが、写真のとおり。見ればわかるけど、ほとんどアウト寸前。のめりこめることは確かだけど、人間関係もおかしくなることうけあいである。それでも、という人、オススメ品。アヤシイ世界を体験できます。

「あらま、どうしましょ」「どうしようもないね」

おまけ

「何やってるの？」と、いかにも緊張感を欠く、マヌケなひとこまでした。

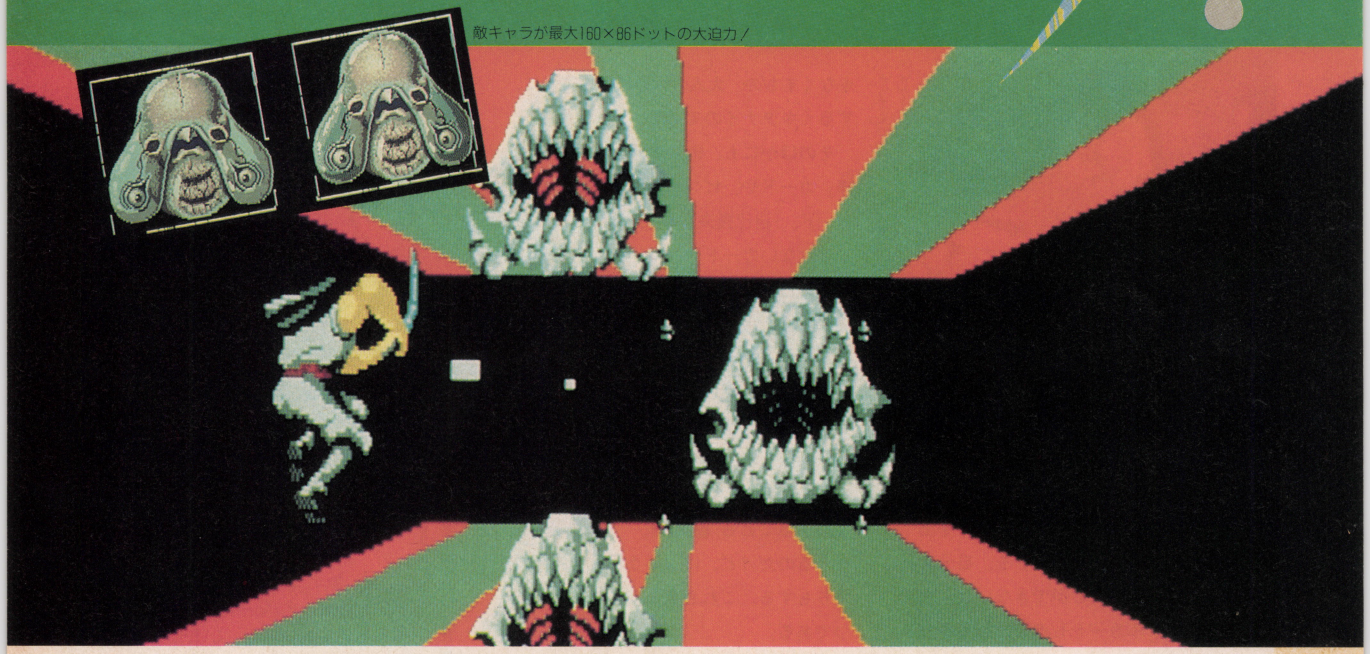
●次回あくまで予告！カードゲームいろいろ

「ピット」、「グラス」のほかにも、世の中にはさまざまなカードゲームがある。外国には「ババぬき」専用カードなどもあるらしい。わが日本にも「大貧民」、「うすのろまぬけ」の専用カードがあるけどね。あと、有名なところでは、「水道管ゲーム」などあるけれど、なんといっても１番は「ウノ」。で、来月はこの「ウノ」を中心として、「怒濤のカードゲーム特集」をお贈りする予定である（いっておくが、あくまでも予定である）。

協力　奥野かるた店　☎03-264-8031

超新作レビュー

今月はこの夏から年末にかけての超期待作が勢ぞろいした。今から楽しみだぜ！



敵キャラが最大160×86ドットの大迫力！

神羅万象

日本テレネット

PC-88VA専用、2HD□2枚組　価格未定　8月末日発売予定

思いっきりシューティングしたい人のために！

魔王の手下、地獄の軍団は骸骨の戦士が多い。

これが3D画面で最大のキャラたち

マルチなソフトで5倍5倍

超新作レビューの1番目は、超新作とはいっても、この次の号が出るころにはもう発売になっているかもしれない、『神羅万象』だ。

まだまだVAのソフトは数が少ないが、出るソフトごとに目を疑いたくなるようなものが出てくる。

ハードのおかげっていうこともいえるけど、今までやろうと思ってもできなかったことがやっとできるようになったってことで、プログラマーの人たちがやる気になってるっていうのが感じられるね。

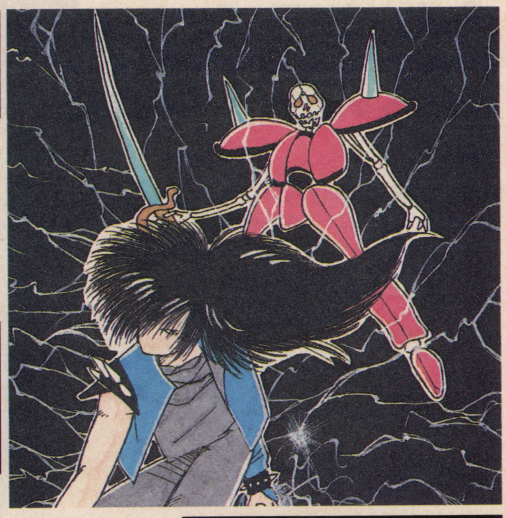
で、この『神羅万象』なんだけど、5人の主人公のうち1人を選んで遊ぶ、3D＋2Dシューティングアクションゲームといったところだ。もち、あの日本テレネットであるわけだから、ストーリー性は高い。ビジュアルシーンもあるし、マルチエンディングにもなっている。マルチエンディングといっても、単なる正しい終わり方、まちがった終わり方というんじゃなく、それぞれに意味のある終わり方になっていて、どのエンディングでも十分満足できるというわけだ。

ストーリーは、第3次世界大戦によって文明が滅んでしまった西暦3009年、新しい文明を築きあげ、人々から「神」と呼ばれるようになったソラリスという女神に、まったくちがう時空から呼び出された5人の男たちが、ソラリスの力の源である光玉を奪おうとするカルサナ・レオンの一味と、それとは別に女神ソラリスをたおそうとする悪の権化、魔王とその手下の地獄の軍団をたおすために活躍するというもの。各面は、3D画面のアクションのあと、2D画面でボスキャラとの対決という構成になっていて、この間にビュジュアルシーンも入る。各キャラクターは、それぞれが超能力者で、パラメーターはLIFEのほかにESPというものがある。このESPは面クリアごとにアップしていき、使える超能力がレベルアップしていく。それぞれのキャラクターのもっている超能力が異なるので、攻撃の仕方も変わってくる。つまりは5通りの遊び方ができるわけだ。

美しい画面の中を160×86ドット（小さいキャラでも96×48ドット）というバカでかいキャラがブンブン飛んでくる。写真はまだ作製中のため、1画面の中に左右の柱が見えるが、完成版は横も2画面分あって、左右にスクロールするということだ。VA専用ってところが残念だけど、VAユーザーには福音なのだ。

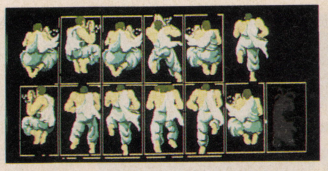
江戸時代の人間。キリスト教の伝道師。カリスマ性が高く、身のこなしが軽い。神出鬼没なところから風神の化身とも呼ばれていた。カマイタチをあやつることができる。スピードに関しては5人のうちで1番。上の写真を見れば、いかにも速そうな身のこなしがわかるだろう。

カマイタチ



黒魔術を世に広めた男。「黒き力」を手に入れ、あやつる。魔道に関してはこの男の右に出る者はいない。火や木の精をあやつることもできる。じつはこの男、光玉を手に入れて黒魔術を光の当たる世界にも広めようという野望をもっている。

ハーラ



古代インドにおいて、仏法を守護する四天王の一人であった。シュミ山の北側を統一した守護神で、ほかの超能力者とは比べものにならないほどの精神力をもっている。悪魔、悪霊に対して最強の力をもつ。手に数珠を持っているのが特徴である。

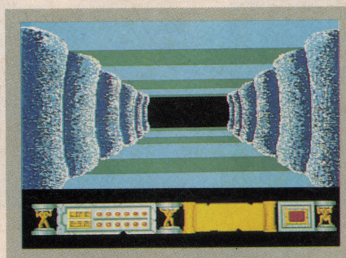
ビシャモン

1999年の第3次世界大戦で、ドーベル軍を指揮し、数々の栄光を手に入れた男。愛する母国のためになら命をも投げ出す覚悟。右手が連射砲に改造されているのが特徴。強靭な肉体から発するパワーはすさまじいものがある。この男も、母国のためにと、光玉を手に入れようと考えている。

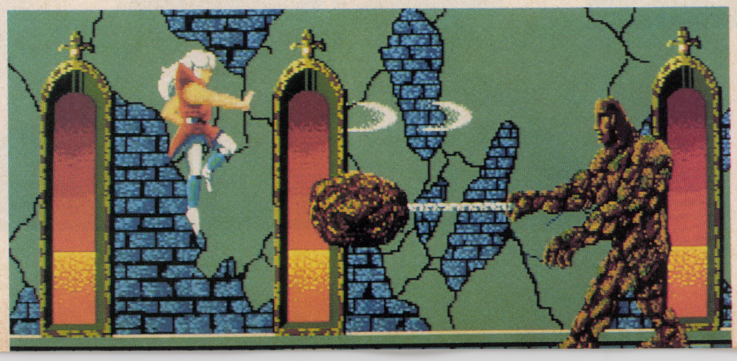
ナムリア

2060年、荒廃した世界を統一すべく、新選組を再興した男。沖田総司の血を引き、「サムライ」の生き方こそ、男の生き方だと信じている。荒廃した時代を治めるために光玉を手に入れようとしている。サイコキネシス（念動力）をあやつり、妖刀を持っている。

独眼竜斬九丸



上は作成中の画面。完成版は左右の広さが2画面分になる。黄色の空白のところには、各面のタイトルがおどろおどろしく書きこまれる予定。新しいパラメーターＥＳＰが光ってるね。



2Dのボスキャラもデカい！画面が狭く見えてしまう。

抜忍伝説（ぬけにん）

ブレイン・グレイ

PC-8801mkⅡSRシリーズ、PC-9800シリーズ　価格未定　年末発売予定

**歴史をつくる影の男たち。
その熾烈な戦いの裏にも
それぞれのドラマが
隠されているのだ**

超新作レビュー

3人合わせれば話の裏も見えてくる

やたらとムシ暑い7月のある土曜日、編集部KとMYAHKUNは南青山にいた。南青山といっても別にロ××ンを訪ねたわけではない。新生のソフトハウス、ブレイン・グレイに『抜忍伝説』の取材に行ったのだ。

「ども、ポプコムで～す」と玄関をくぐろうとすると、「いらっしゃ～い」の声とともにパンパンとクラッカーの音。エッと中をのぞくとみなさん勢ぞろいで、頭にはとんがり帽子、カベには金モール、テーブルの上には、おおっ、ケーキまであるではないか。思わぬ大歓迎に感激してしまった2人だったが、ちゃんときくべきことはきいてきたのでご心配なく。開発部長の飯島氏と美人の公門さんが語ってくれた『抜忍伝説』の概要をお伝えしよう。

時は戦国、織田信長が全国統一に野望を燃やしていたころ、百地三太夫率いる伊賀の忍者軍からぬけ出した男たちがいた。邪鬼丸、幻妖斎、小源太の3名である。3人はそれぞれが別々にぬけ出したのだが、追っ手と戦ううちに、あるとき偶然に出会う。1人でいてはいつか必ず殺されると感じた彼らは、とある山中の小屋で、それぞれの目的の完遂を誓い、10日おきにこの小屋にもどって連絡をとり合い、仲間として助け合うことを約束した。

ゲームではこの3人の1人1人が主人公となり、それぞれの目的をめざす戦いが並行して行われることになる。

実際のプレイでは、3人のなかから1人を選んで行うことになる。だれから始めるかはキミの自由だ。たとえば邪鬼丸を選んだとしよう。

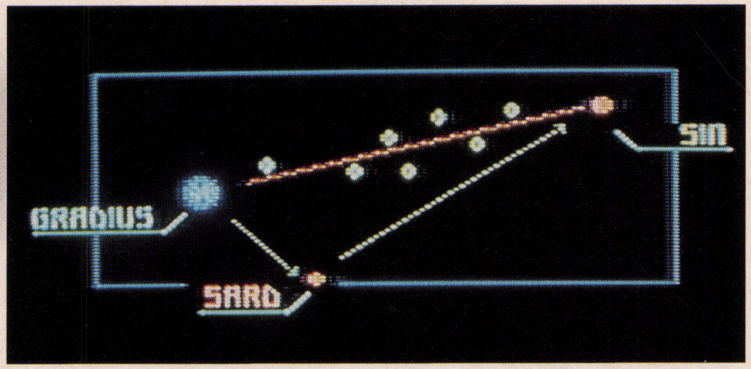
キミは邪鬼丸になってその目的をめざしつつ追っ手と戦っていくわけだが、一方ではほかの2人も邪鬼丸とは別にそれぞれの戦いを続けているのだ。この2人が何をしているのかは邪鬼丸にはわからない。ただし10日ごとに彼らと連絡をとり、必要に応じて彼らの助けを求めることもできる。

つまり3つのストーリーがあり、それぞれが1つの話として独立しているのだが、部分的にストーリーが交差するところもあるということだ。登場するキャラクターもストーリーごとに異なり、それぞれ専属のスタッフがデザインしている。しかし、なかには複数にわたって登場する者もある。それでも邪鬼丸のストーリーではすれちがうだけの人が、小源太のストーリーでは重要な役割を果たすといったように、登場の仕方がまったくちがうのだ。だから1つのストーリーでは訳のわからなかったことでも、別の主人公でプレイしてみると、あのときのあのセリフはこういう意味だったのかというように、話の裏が見えてくることが多々ある。そして、3つすべてのストーリーをプレイし終えたとき、全体としての大きなストーリーが見えてくるという仕組みになっているのだ。ゲームとしてはRPGの形をとっているが、史実にもとづき、ストーリー性を重視した、今までとはちょっとちがったゲームとなっている。

これだけの文字数ではとてもいい尽くせないが、とにかくこの『抜忍伝説』は今後の注目度絶大のソフトなんである。

キャラクターのデザインシートを前に『抜忍伝説』の説明をする飯島氏と公門さん。

大勧迎してくれたスタッフのみなさん。和気あいあいとした明るいオフィスだ。



ヴェノムが脱出逃亡していた惑星シンから侵略が始まり、
グラディウスまでもう少しというところまで来た！

グラディウス2

コナミ　MSX　メガロム　5,800円　8月22日発売予定

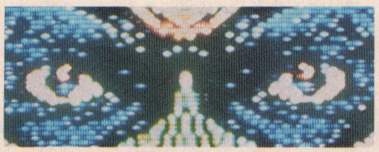
前作を上まわるいそがしさに発汗、大興奮しちゃうのだ!!

この『グラディウス2』っていうのは、前作のストーリーをもう少し発展させたもので、内容もメインステージ以外何が出るかわかんないっちゅうもんになっている。それでねー、エクストラステージ数が前は4つだったのに、これはいくつあるかわかんない。教えてくんなかったし。それをきくのがワシラの商売なんですが、なにしろ発売前なもんで、ガードが固くって。さらにだねー、BGMなんかもコナミしゃん独自の音源用LSI（SCC）を搭載しちゃってるから、迫力あるBGM、効果音が味わえるのじゃ。どんくらいスゴイかは自分でやってみて知ってくだしゃい。冷たいなんていわないで、性格だから。

まあ、ブチブチ能書きタレててもしょうがないので、新星『グラディウス2』の完成してる3面までを教えちゃおうとしよう。

あのねー、ほんとにねー、大変なんだよ

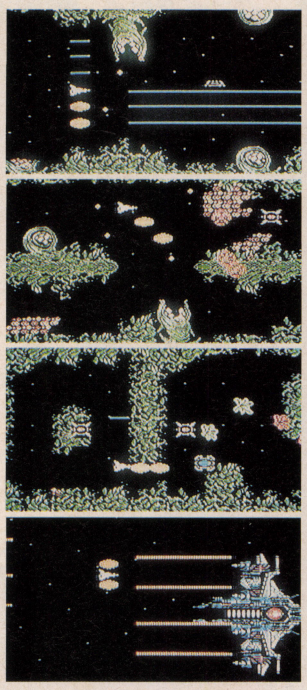
おほほほーの、ほ。どもです、ベラ子です。元気じゃったか、みなしゃん。あー、今回は、あのムキムキシューティングゲーム『グラディウス』のお兄さんだか妹だか、親戚か、とにかく『2』が出たので、そんで、さっそくわが編集部から歩いて1分、走って15秒、車で1秒のコナミしゃんに行って、突撃レポートしちゃってみまった。期待して見てくれ。



ちょっとコワイ顔だけどメタリオンの
パイロット、ジェイムス・バートンだ。

ステージ1

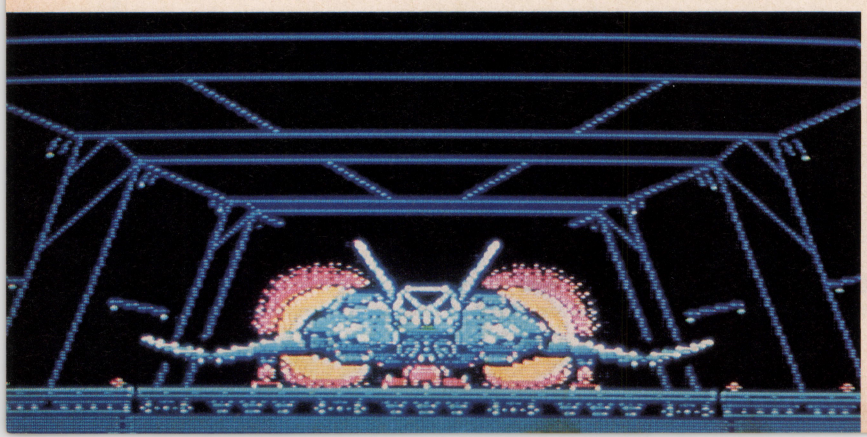
ツタのからまるステージ1じゃ。



嵐のような敵の弾の中をくぐりぬけるとボスキャラ。

あっと、その前に『グラディウス』の〝グ〟、グリコの〝グ〟も知らない人のために、どうして戦わなければならないかを説明しよう。

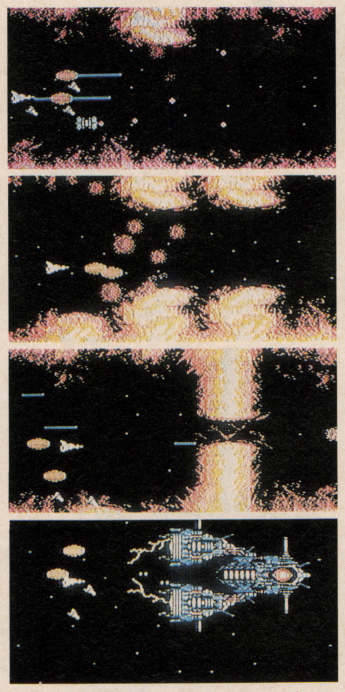
はてしなく現代からは遠い宇宙暦6664年。グラディウス星で宇宙科学庁長官ヴェノム博士以下10名によるクーデターが発生した。しかしこれは、皇帝ラースによって逮捕され、



行け！メタリオン。シブイんでない？

超新作レビュー

ステージ2



うわっち、うわっちち、助けてくれー。と叫んでもただ1人。

ステージ2はマグマのような特殊細胞の海。

彼らを惑星サードへ追放し解決する。ところが、翌年皇帝ラースが亡くなってから、ヴェノムたちは惑星サードから脱出し逃亡してしまう。その後、グラディウスのスペースプラント、グラディウス本星へと侵略がおよび、犯人はバクテリアンの手によって復活したヴェノムだとわかる。そこで、首脳たちは新開発のスペースファイター「メタリオン」の出動を決め、元ビッグバイパーのパイロットだったジェイムス・バートンに操縦を任せ、バクテリアンとヴェノムをやっつけるよう命じたのだった。

と、まあこんな感じなのだが、とにかくむずかしいことなんか考えずに来る敵来る敵、全部をやっつけていけばよいのであーる。あっと、いうの忘れてたけど、コレ、横スクロールだかんね。

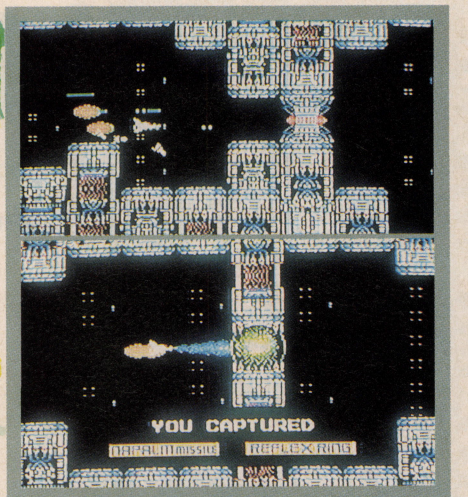
ほんでは、まず、1面。ここは、怪奇植物の世界であるが、しょっぱなからむずかしい。ベリーベリーむずかしい。ここはツタというかシダというか、草がボウボウのところを突き進むわけなのだが、ある程度までは行ける。だけど、中間あたりで、上と下からツタがすんごいスピードでのびてくる。それに加えて前からは、もみじのような葉っぱがヒュンヒュン飛んでくるのだ。目がどこ見ていいかわ

かんなくなるし、手もアセリでメチャメチャな動きになって結局死ぬ。

でも、なんだかんだやっててそこを過ぎると次は、特殊細胞の巣窟である2面。

ここも上と下から波のように細胞がのびてきて、しまいにはつながったりして行く手をはばむ。もちろん、変なサンヨウチュウのような敵キャラも前から飛んでくる。

でもって、手も体も疲れてクリアすると、次の面。ここはパルテノンといわれる神殿の中。よーするに上と下が神殿の柱でつながっち



上の難関をくぐれば、あとは自動的に動く。そこで、特殊装備がもらえる。これが強力なのだ。

母艦ステージ

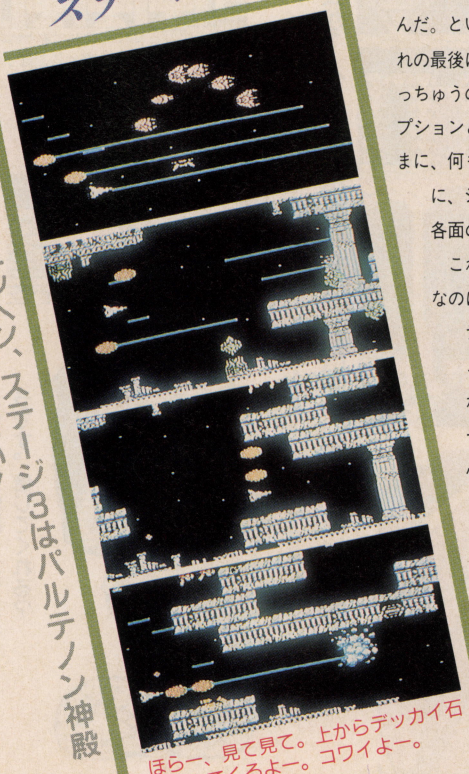
ゃってるというヤツ。これが異常にむずかしく、柱をヘタに破壊すると支えられていたものが上から落ちてくる。考えてなんかいらんないスピードで機は進んでいくから、ハンパじゃないね。まず死むよ。うん。

ビシバシ、死む死むと、各面を説明しちゃったけど、じつはこれだけじゃあないんだ。というのも、それぞれの最後に母艦のステージっちゅうのがあって、そこをクリアすればオプションとして特殊装備がもらえるのだ。たまに、何ももらえないことがあるけど。さらに、シューティングゲームにありがちな、各面のボスキャラとの戦いもある。

これだけ書いただけでも鼻血が出そうなのに、7面プラスアルファのメインステージがあるなんて、脱水症状を起こしそう。あまり、おどろかしてばかりいてもしょうがないので、パワーアップアイテムを最後に教えて安心させよう。これは前作と同様、赤と青のパワーカプセルをとればもらえる。全部で13個あるアイテムには上と下に発射できるレーザーもある。

こいつが強力。また、オプション機も2機入手できるから、かなり心強い。ヒエー、まだ、いいたいことあるのに！　とーにかく、おもしろいのだ。

ステージ3



エッヘン、ステージ3はパルテノン神殿じゃぞ。頭が高い！

ほらー、見て見て。上からデッカイ石が落ちてくるよー。コワイよー。

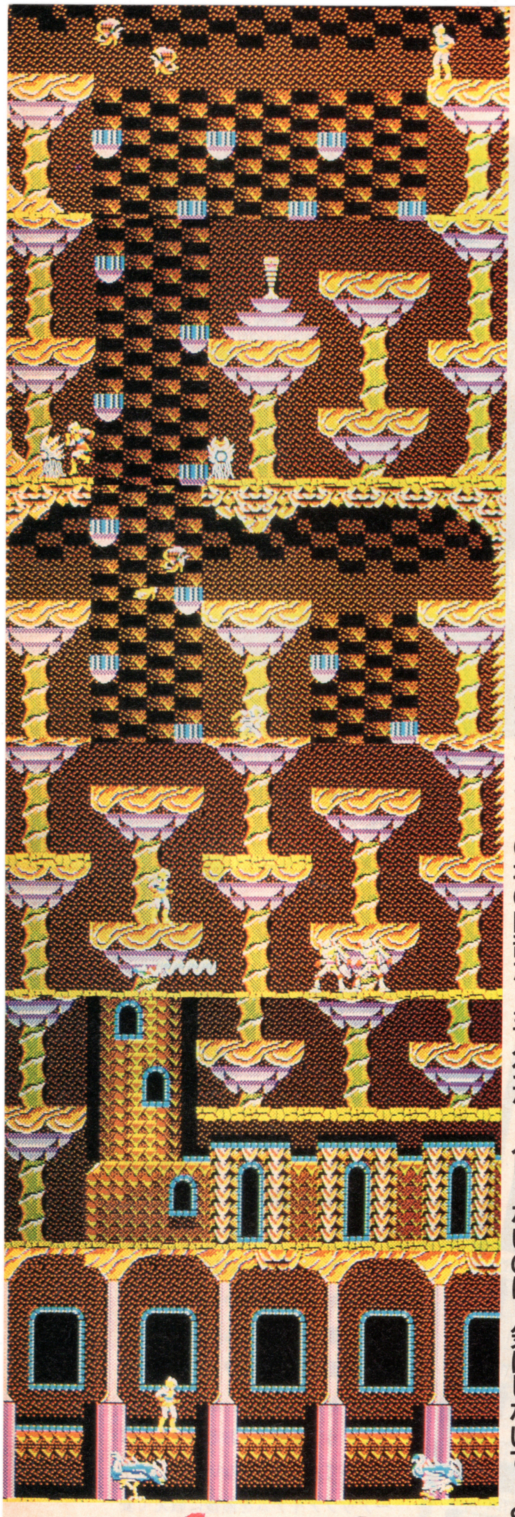
＊この記事は、チャレンジバージョンと呼ばれる試作品を取材したもので、実際のバージョンとはステージ構成等異なるところがあります。

レジェンド

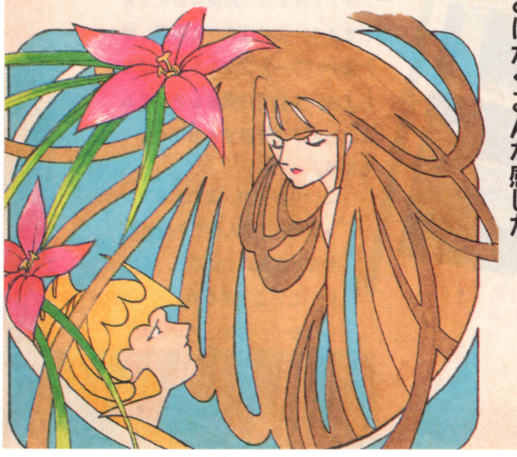
クエイザーソフト

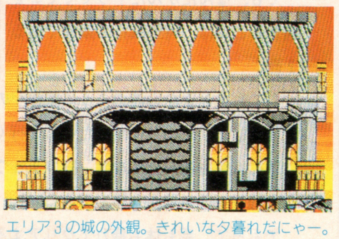
PC-8801mkⅡSR以降　5インチディスク2枚組 価格未定 8月発売予定

夏が終わるまでにやってみた
いなあっと。動きの速さに
目が回るノダ

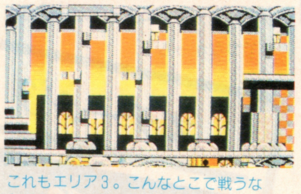


これがエリア4の城の内部だ。主人公が1人じゃないのは、気にしないで。とにかくこんな感じだ。

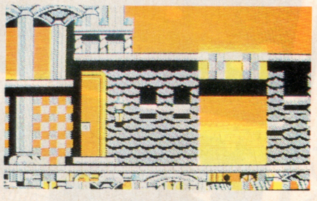




エリア3の城の外観。きれいな夕暮れだにゃー。思わず、ビールを飲みたくなる。



これもエリア3。こんなとこで戦うなんてできるのかしらん。



エリア3。一見、人の家の玄関みたいに見える。

わたしってキレイ？

ワタクシ、モンスター界の美人コンテストで優勝したデカキャラです。信じてくれる？

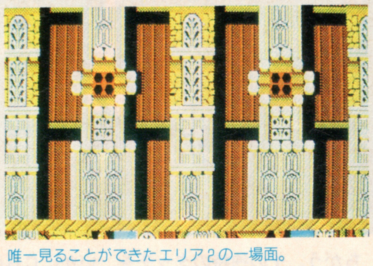
君は敵キャラの正体を把握できるか

7月号で紹介した、ソフトハウスニューフェースのクエイザーソフトさんのアクションゲーム『レジェンド』が完成間近ということで、さっそく突撃おじゃま虫して、その進行のほどをさぐってみた。

なぐりこんだのは7月半ばだったのだが、7月末の発売を予定しているのに、ステージ5のうち、1ステージだけが完成していた。そんで、追い討ちをかけるように「発売は？」ときいたら、一瞬みんなして死んだフリされてしまった。まあ、いい。発売さえしてくれりゃあいいんだから。と、いいつつストーリーとゲームを紹介しよう。

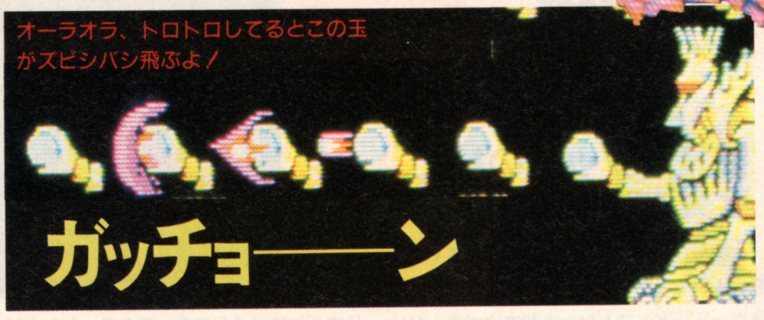
いにしえのむかし、妖精アリーナが、持っていた人々の心の光と闇をつかさどるクリスタルを、誤って地上に落としてしまう。よい人が拾ってくれたらよかったのだが、拾ったのは闇の支配者魔王ガウディアスだった。そのため、魔王が放つ闇によって人々や村、森の植物など世界のすべてが狂気と化してしまった。これではいけない、だれかクリスタルをこの世界にとりもどしてくれる者はいないのか。というところで、勇者アロス・ディ・グランとしてわれわれが戦うワケなんだけど、集めなければならないクリスタルは全部で4個。色は赤である。この4個というのは、魔王ガウディアスのいるエリアに通じる扉のカギの数であるが、それぞれのカギがあるところには必ずビッグモンスターがいるので簡単

エリア3の城壁の部分。急に異様な雰囲気が漂う。



唯一見ることができたエリア2の一場面。

これが、顔がワシで体がムカデのようなヘビのようなデカ・キャラだ。



には手に入らないのだ。また、これ以外には体力を回復してくれる緑のクリスタルや、真ん中にクエスチョンマークの入ったパワーアップアイテム入りのクリスタルもある。とったアイテムは、そのつど必要に応じてキーを押さなければ使えないけどね。

そして各エリアの設定は、魔王の城付近、城の入り口、城のカベ、城の中、魔王の部屋

こーんな感じでボスキャラと戦うのだ。けっこう大変そうでしょ。

となっている。まあ、これはまだ製作の途中だから、変わるかもしんないけど。う〜ん、もしかしたらほとんどちがったりして。そしたらゴメンね。んだども、各エリアのマップが16×16の256面でできていることは変わらないだろう。

あと、敵キャラに関しては、4面のものしかわからないけど、ほかにない斬新さがあってチョットおもしろい。だって、ミサイルを発射するロボットが出てくるんだけど、いかにもロボットって動きを小さいながらもやってるの。それに、火星人みたいに、足が仮面の下にくっついてウヨウヨしているヤツも異様でおもしろい。きわめつけは、一見鳥のように見える魚のモンスター。これ絶対100回ぐらい見ないとわかんないよ。だって、ヒレを鳥のようにヒラヒラさせて顔なんかも正面から見るとクチバシがくっついているように見えるし、足もまったくニワトリのようなんだもん。

デカキャラに関しても、3つしか見られなかったけど、人魚のおばけみたいのや地面から体が半分しか出てないガッチョーンモンスター、顔はワシみたいなのに体はヘビのようなムカデのようなのがいる。これって、今までの神話に登場するモンスターばかり見てたわたしらには新鮮に映るぜ。うん。

BGMももしかしたらまったくできていないのかと思ったら、これだけは完璧にすべてのエリア分できていた。効果音をふくむすべてである。ただ、残念なことに各画面を見ないできいたから、イマイチわからなかった。ゴメンなしゃい。でも、でも、魔王との戦い

これがパワーアップアイテムのクリスタル。

に使う音楽とオープニング、エンディングだけは、いかにもっていう感じでわかったぜい。安心してね。

とーにかく、完成している4面を見ただけでわかると思うけど、内部デザインも凝っているし、色使いもキレイだよね。て〜ことは、ほかのエリアも期待できるハズ。あっ、忘れていたことがあったぞ。危ない危ない。そうそう、動きが速いってことなんだ。これはジョーダンぬきで速い。どんなに速いかっていうと、う〜んと、そうだ、蚊の子どものボウフラのような速さだ。アレ、イマイチわかんないかな。えっとね、えっとね、とにかくシュートしようと思っても焦点が定まらない速さなの。わかってね。だから、こっちはピョンピョ

超新作レビュー

緑のクリスタルは体力回復によくきくぞ。必需品だから確実に入手したいね。

また、会ったわね。とデカキャラにいわれている。

ンはねてるだけで全然やっつけられないの。たとえやっと1ぴきたおしたとしても、すぐ別のヤツが出てくるから、てーへん。気がついたら逃げてるだけだったなんてことにもなりかねない。オレ、速いの大好きって人には向いてると思うよ。まっ、夏のうちには発売されると思うから、待っててちゃうだい。

水滸伝

中国を舞台とした歴史小説仕立てのアドベンチャーゲームだ！

HOT-B

PC-8801mkII以降
価格未定 今秋発売予定

超新作レビュー

独特なタッチの絵と、壮大なシナリオ！

『水滸伝』って、確か、とてつもなく長くて、登場人物 なんかとても覚えきれないほど出てきちゃう、とんでもない小説のはずなんだけど……、ちょっと待ってね。学生のころ、じえんじぇん勉強しなかったダマシは、知らないことはほんっとになんにも知らないのだ。『水滸伝』で知ってることといったら、それが中国で書かれた娯楽小説で、数年前に日本で、劇画に触発されてブームになったということくらい。そういえば某国営テレビで、人形劇のやつが放送されてたっけ？

で、あらためて資料（といっても百科事典 だけど）をひもといてみると、中国、明代の長編小説とある。ひえ～、70章とか100章とか書いてある。とんでもない長さだ。こんなもん、とてもまともにはゲームになんないよ。そんなことしたら、プレイヤーの体力が続かないぜ。

あわてて、くわしい話をきいてみた。アドベンチャーゲームとして楽しめる範囲のボリュームにすることと、原作を読んでいても読んでいなくても関係なく遊べるようにと、シナリオは新しく起こすんだって。それを聞いてひと安心。設定では、前半部分をすっとばして、108人の頭目がすべて集まってからの話になるという。とにかく、意地でも108人のキャラクターを出す予定。キャラの紹介だけでマニュアルが分厚くなりそうなのが頭痛のタネなんだって。

シーンの構成は、いくつかのショートストーリーに分け、それぞれ中国の東北部とか、南のほうとかというように舞台を限定するんだそうだが、それでもかなりの面積だ。シナリオごとにメインのキャラクターもかえて、性格の異なる豪傑たちの気分をいろいろ味わえる趣向。サブキャラをいろんな場所へ送って、情報収集することも考えている。登場人物の数といい、画期的なシステムのゲームになるかもしれない。コマンドの入力は一般的なメニュー方式をとる。

もう1つの目玉はグラフィック。原画を、日本に留学に来ているという中国の画家がかいているのだ。どうりで絵の質がどことなくちがう。その独特のタッチを、いかにCGの画質で生かせるかに苦労したそうだ。アドベンチャーゲームの絵がみんなアニメタッチになってしまっているなかで、とても新鮮。こういうふうに、独自の作風をもったゲームというのは、やっぱり大切だと思うね。発売は10月末ごろの予定。日本の時代物とは味の異なるゲームに仕上がるのを期待しよう。

精妙な色使いと、大胆な構図が、大陸を感じさせる。

シャープのビデオプリンターで出力した例。なぜか、画面の左右3㎝ほどがカットされる。

ば、赤から青に変化していくグラデーションだけではなく、タイルパターンまでグラデがかかるのがすごい。タイルパターンを慎重に選ぶと、エッシャーのだまし絵のような効果が出せるだろう。もう1つおもしろいのは、トーンといって、グラデを半透明色や模様入りにできるんだ。トーンは、白と黒の2色のパターンである。ふだんは、黒になっていて、模様をくふうすると思いがけない効果が楽しめる。とにかく、閉曲線グラデは、ポップアートに欠かせないエアブラシ感覚が簡単に出せるんだ。マンガ雑誌のイラストの雰囲気だね。まるい感じの立体感がムリなくかけるのだ。ほんと色数が多いっていいね。

まだ、実現はしていなかったが、文字のあつかいも凝っている。たとえば、ぐるりと曲線を引くと、この線にそって文字が垂直方向に配置されるようになるんだそうである。「花子」のようなドローイングツールならめずらしくはないが、こんなしゃれたやり方は、たぶんCGツールとしては初めてだと思う。文字の大きさも豊富だと簡単なテロッパーに使えそう。放送局は大喜びだね。きっと。

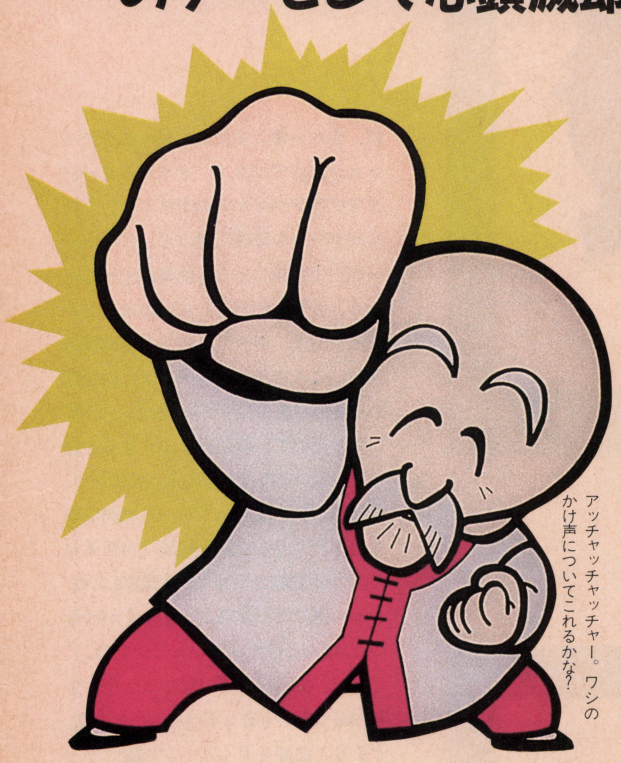
ビデオプリンターで出力すると、色が溶けあって夢二調になる。

400ページをこえるマニュアル

あまりにも機能が多いので、マニュアルは400ページをこえるという。これではわかりにくいだろうというわけで、親切にもチュートリアル用のディスクをつけるとのこと。本誌が発売されるころには、もう店頭に出ていると思うので、ぜひ見ていただきたい。X68000以外のユーザーでも本物のソフトの威力を知ってほしいと思うのだ。

VIDEO GAME REVIEW

夏休み、大いに楽しんでるかい？　なにー、暑くてたまらん？　冷房キンキンのゲーセンで心頭滅却、こりゃ涼しいぜ。



アッチャッチャッチャー。ワシのかけ声についてこれるかな？

功夫老師（カンフーロウシ）

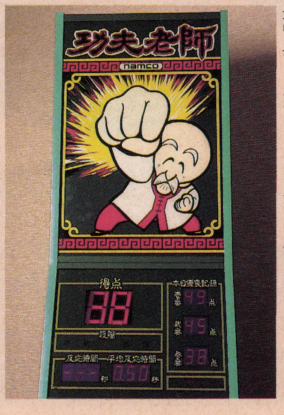
ナムコ

熱烈興奮反射神経判定遊戯とは、アチャアチャゲームのこと

一印象と中身がちがうゲーム、久しぶりに出会ったのは、ウレシイ。

『カンフーロウシ』っていう名前だけ聞くと、またアチョチョーっといって蹴り合う『イー・アル・カンフー』のようなものかと思うけど、これはちがう。それにビデオゲームでもない。ゲームもいたって簡単で、このカンフーおじさんのかけ声に合わせて指で右、左、後ろ、前を押すっていうジミ～なものだ。じゃあ、なんで紹介すんだよ～っていわれそうだけど、おもしろいからだ。おもしろきゃポプコムは何でも紹介するのである。

何がおもしろいかっていうと、かけ声に合わせて指をチマチマ押してくってことなんだけど、口でいうのは簡単。いわれたほうの指が大変。なんつったって、反射神経ってのは脳から指に伝達されてから起きるものだから、え～っ、なんて考えてると、次にいっちゃう。置いてかれちゃう。これには段階があって、全部で5段階ある。最初は向こうの指示スピードもそんなに速くないんだけど、2段目3段目になってくるとアラレのようにことばが降ってくる。もうそうすっと指なんかどこ押していいんだかわかんなくなって、3個前のことばに反応しちゃったりする。すると、ブーっていう声。ガクっとくる。成功したらピンポーンっていってくれるからいいけど、ブーの連続はけっこう音が大きいから恥ずかしいぜい。ブーとかピンポーンとかやられながら5段をクリアすると、免許皆伝である。ま、ほとんど神技といわれているけどね。とにかく、おもしろさ以外でよいところは、平均反応時間がわかるから、だれの反射神経がニブいかわかるところである。

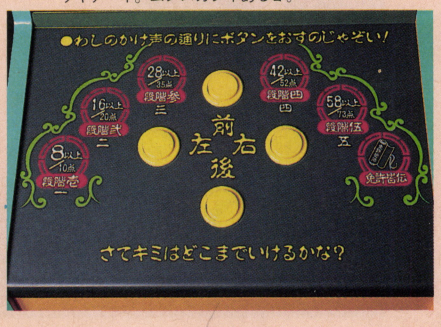


左下に現在の反応時間なんてあるけど、やってる最中見てらんない。見ると平均反応時間が下がる。

反射神経プッソンプップッ

なんちゅーくだらなそうなふざけたゲームじゃ！っていうのが最初の感想。そんで、バッカヤロー、なんちゅーおもしろいゲームじゃっていうのがやってみた感想。こんだけ第

73点中58以上まちがわずに押すなんて、デッキナーイ。ムンズカシイあるョ。



アフターバーナー

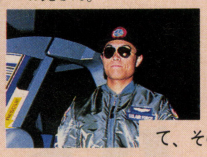
セガ

コークスクリューに乗ってシューティングゲームしているみたいだったずえー

これが『アフターバーナー』の筐体。前方に最大13度、後方に最大27度傾き、コックピットとモニターは最大14度左右に傾く。シートベルトがついているから体の軽い人はつけたほうがいいと思うよ。

トム・クルーズも真っ青!?

見て見て、傾いてるっしょ？



模範操作をしてくれたお兄さん。

7月20日に発売になったセガの新体感ゲーム『アフターバーナー』もうやった？「発売になった」なんて書くとパソコンソフトと勘ちがいしちゃうかもしれないけど、これは立派なアーケードゲーム。なんと1台274万円もするのだ。7月20日発売といってもゲームセンターにならぶのはそれから1週間ぐらいはかかるだろうから、まだそんなにやった人いないだろうな。発売に先立つ7月13日に発表会があって、ポプコムでも見に行ったんだけど、はっきりいってぶっ飛んだぜ。ひと言でいうと、まるでジェットコースターに乗ってシューティングゲームをしているみたいなんだ。なんつったって筐体は前後に回転するし、座席は左右に回転するし、おまけにモニター画面までぐるぐる回るし、グラフィックも360°回転をビシバシ決める。「全米および日本で大ヒットした映画『トップガン』に登場する飛行テクニックとドッグファイトシーンをあますことなく体験できるゲームとして開発されている」というだけはある。初めのうちは、体が左右にゆれたり前後にゆれるのが気になってしまうが、モニターに出てくる敵機がむちゃくちゃなスピードで攻撃してくるのを避けているうちに（最初は避けるだけでせいいっぱいなのだ）、体の動きと筐体の動きがシンクロしてきて、「オラオラオラオラーッ」などと叫びながらひとり筐体の中でちがう世界へワープしてしまう私はこの夏27歳……。音楽がまた思いっきり『トップガン』してるわけで、つまりは、ギンギンのメタルサウンドで闘争心をあおってくれちゃってるわけだ。とにかくスピード感はあるし、ぐるぐる回るしで、いそがしいことはいそがしいんだけど、むかしのフライトシミュレーションみたいに、体勢をくずすと地面に激突、なんてことはない。ぐるぐる回っても、ハンドルを元にもどすとちゃんと元の体勢にもどってくれる。シミュレーションなんてお堅いこといってないで、思いっきりエンターテインメントしてくれるわけだ。

敵は前方からと後方から、バラで来たり編隊で来たりするけど、そのちがいはほとんどわからない。つねに画面の中を10機ぐらいの敵が行き来していて、そのくせ、なかなかこっちの弾が当たらない。遠くに点のように敵が見えたかと思うと、もう目の前まで迫ってきてるって感じなのだ。このスピード感は、はっきりいってドライビングゲームでは絶対味わえないと思う。マッハの世界を本当に体感している気分。今月はそうとう出費がかさみそう。

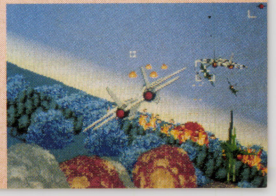
これだけのエンターテインメントを実現するには、それなりのタネとシカケがあるわけで、なんと12.5MHzの16ビットCPUが2個（『スペースハリアー』のときは10MHzが2個）も使われていて、そのうえグラフィックだけで2.3M（!!）も使われている（データ全部で3.3Mバイト!!）。10cm10Wのスピーカー4個からはFM音源の効果音とメタルロックがビシバシ（400Kバイト使用）。「ほ、ほしい」と思わずつぶやいてしまったが、値段を聞いて理性をとりもどした。274万円あったらRX-7買えるもんね。ま、こっちのほうは事故とかないってこともあるけど、やはりこれはゲームセンター行ってやったほうがいいかもね。おそらく、ならばないでできるのは来年の夏以降なんじゃないかな。

7月13日に行われた発表会。

これは小さいやつ。アメリカ人もビックリ!?

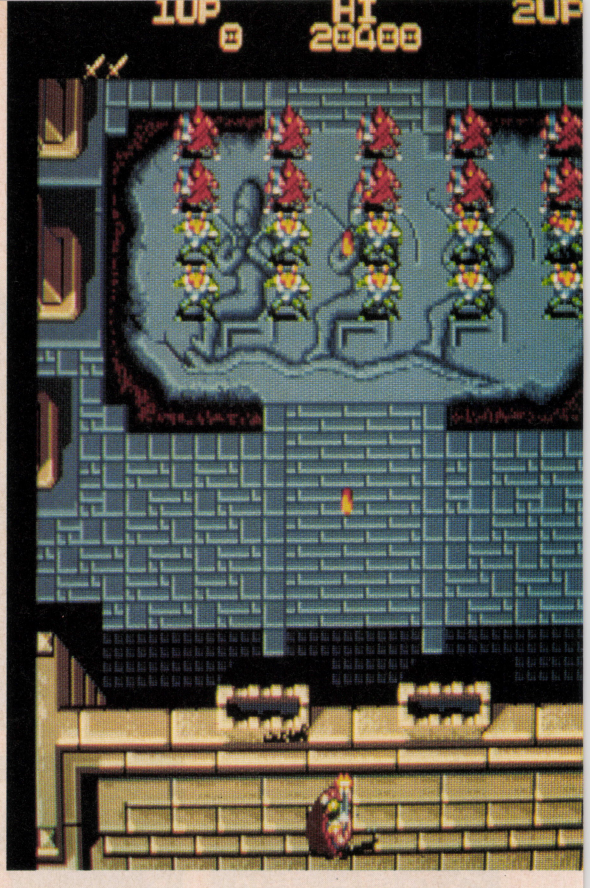
画面が傾いてるのわかる？

まだこれは試作段階の画面。発表会ではもっとハデだった。オープニング画面も美しかったー。



武器は20mmバルカン砲と、空対空誘導ミサイル。2面ごとに空中給油のデモが出て、ミサイルも補充される。

インベーダーがRPGすると、こ〜〜んなに、おもしろくなっちゃうの！



バトランティス

コナミ

クリペウス3世の死闘！

はい、コミカです、っと。えー、むかしインベーダーというのがあったよね。ビデオゲームの草分けというか、フロンティアというかパイオニアというか、元祖、本家、本元だったりする。まっ、ピンポンみたいのとか、ブロックくずしとかもあったけど。で、ブロックくずしが、『アルカノイド』とか、『謎の壁』とかで復活したのに続いて、インベーダーも、RPGふうなよそおいで再デビューって感じなのが、この『バトランティス』ってわけさ。

全16面の、これは非スクロールシューティングゲームと呼べばいいかな。要するに、上のほうに敵が、わっと現れて、それを下から撃つってやつね。そこのところの雰囲気がインベーダーしてるわけだけど、中身は全然ちがってる。まず、こっちはRPGふうなので、バトランティスの王、クリペウス3世なの。要するに勇者。で、敵は、巨大なデビルというか悪魔に率いられた妖獣軍団。これで、浮いてて、ただ弾を撃ってくる小キャラっていうのはたいしたことないけど、このゲームの特色は、画面をたったったって歩いてきて、カベ（城壁のことね）をよじ登ってくるやつがいるんだよね。これって、歩いてるときは、ふつうの大きさなんだけど、カベにくっついた瞬間、がばってデカくなる。カベに手をかけるときなんて、ほんとブキミ。で、ふつうの状態で、というか、パワーアップしてないときに、カベの中に入ってこられるとたいていアウトになる。要するに、インベーダーで、最後の1ぴき撃ちのがしたときみたいになるわけ。で、パワーアップっていっても前方向だけじゃなくて、左右にも撃てるのをもってるときだと、さあいらっしゃいって感じになれるんだけど。

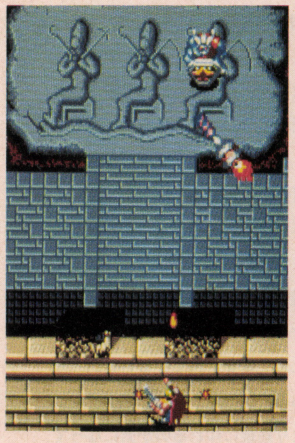
貫通アイテム
キャッチ！

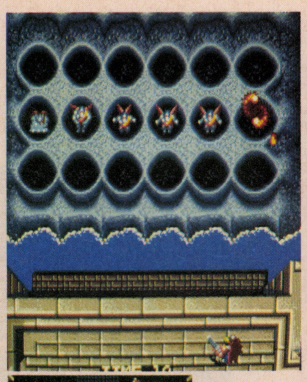
見よ！　この威力！

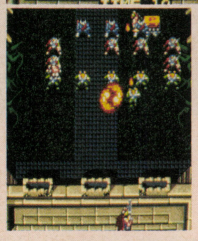
あああーっ！　来たな妖怪！

この左足から来るってとこが色っぽい。

と、突然パワーアップのことを書いちゃったけど、画面に、黄色地に赤色で、Pという文字のついた馬車が現れて、これ撃つと、アイテムがもらえる。これって、画面から、垂直方向に飛び出してくるって感じで、すっごいデカくなる。最初は敵キャラかと思っちゃった。で、これとるとパワーアップできる。これが、6種類。アイテムの中にかいてあるんだけど、ライオンが貫通ミサイル、馬がスピードアップ、テントウ虫が透明、人形が敵


1面のボスキャラ。たいまつみたいのを投げてくる。まだ序の口だよね。

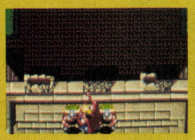

2面！　蜂の巣攻撃なのね。


3面。パワーアップをのがすなよ。

集団の力は強いのだ

6面。けっこう楽か。

うっ！　でもないな。ダジゲデーッ！


死んだ。

おっ、透明人間。無敵じゃ。

ボスキャラ。盾がなかなか、こわれない。

あと、ひと息だぜ。

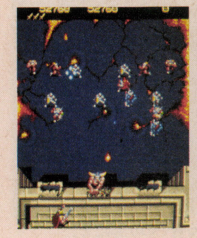
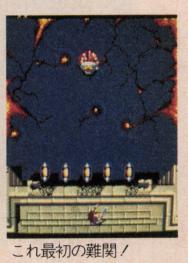
デカキャラの……　ご登場……　なのである。こわい。

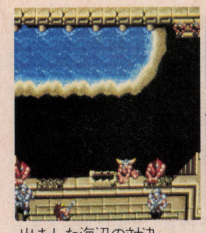
停止、で、角みたいのが連射、蛇がニトロ。そのほかに、さっきいった3方向撃ちは、パワーアップしてる状態で、もう1つスピードアップをとるとこうなる。これができるのは2つの面だけだけどね。アイテムをうまく使うのが攻略ポイントなのだな。

各面とも、こっち側というか、下4分の1程度のとこのレイアウトは同じ。カベがあって、そのうち2カ所がその上に突き出てて、ここは、バリアにもなるし、こっちが撃つときには、障害物にもなる。弾が当たると、どんどんくずれてく。各面ラストのボスキャラと対戦するころには、ほとんどくずれてたりするし、逆にここをくずしとかないと苦しいってこともあるし。

各面ラストのボスキャラは、デカキャラのときもあるし、小さいキャラの場合もあるし。共通しているのはどれも手ごわいってこと。1発当たっただけじゃ死なないし（盾を持ってたりしてね）、攻撃も熾烈。

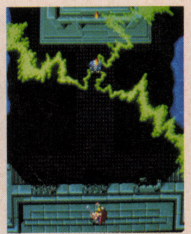
1面あたりは、まあまあなんだけど、2面以降予断を許さない展開になってきたりする。2面でいきなり、蜂の穴みたいのからばらりばらりとさみだれ式になだれこんでくるガーゴイルみたいなの、きらいさ。それから、3面なんかは、ボスキャラ、これがでっかいのが出てきて。4面のボスキャラも、なりは小さくても、いやな攻撃をしてきたり。5面は5面で、カベ登りデビルがわんさと出てきて、透明アイテムでもとらないと、なかなかのものなのだ。6面はシーサイド、というか海が見えるとこ。いいぞーっ！　コナミちゃん、次は、ツンドラ地帯かっと叫んだりして。7面。大型の銀色カベ登りモンスターとかもいて、にぎやかなんだけど、ラストにはびっくり。ぴょこん、ぴょこん、とカエルが出てきて、えっ、これもしかしてボーナスポイントだったりして、とか思ってたら、これがすっごいの。画面3分の1ぐらいのデカキャラになってブキミーな舌をベロリと出したりして。ここで、すっごい死んだもんね。ったく。このへんまで来るのにもかなり苦労すると思うけど、この先倍以上あるんだーっとか思うと、かなり気分も落ちこんだりもするけど、えーい行けーっ！　とか思ってたら、コンティニュー切れた。このゲーム、コンティニューついてんだけど、限度あるんだよね。このへんけっこうつらい。金さえ積めば、なんとかなるってもんじゃないのだ。でもとにかくおもしろいんで、絶対チャレンジしてみてほしいと思うわけ。とくにキャラのグラフィックなんて最高だし、RPGじゃ味わえない世界っていうのかな、妖獣軍団との戦いって本当にこんな感じじゃないのかなっと思うような作品、コミカの星5つ特選なのだな。



もう何でもいらっしゃい！　これ最初の難関！

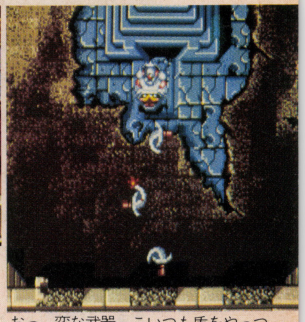


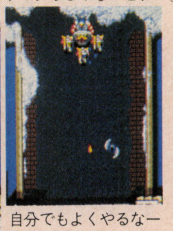
出ました海辺の対決。

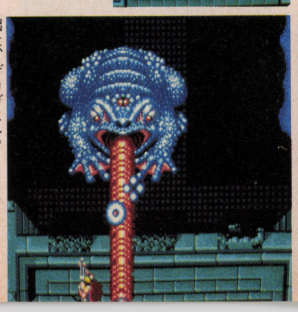
ジェット推進か。


な、何だーっ!?

もう、ぐちゃぐちゃね。


おっ、変な武器。こいつも盾をやっつけてからじゃないとダメ。


自分でもよくやるなーって感じ。


出た、デカガエル。

11面のデカキャラ。強い。

これが見られるようにがんばろ。

ドラスピエリアマップ

カルスト　火 密 砂 洞 氷 深 暗 魔
　　山 林 漠 窟 河 海 黒 宮

ひっさびさにのめりこめるシューティングゲームでっせ！

ドラゴンスピリット

ナムコ

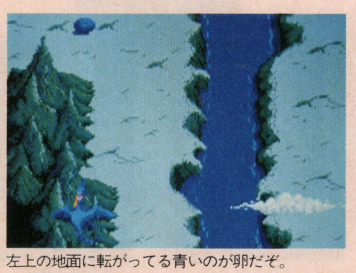
ドラゴンさまお通りだい！

台風はどこだ、梅雨はいつの間に終わったんだ。ううん。この号が出るころには水不足が解消してるといいなあ。なんちって、あまりの暑さについグチってしまいましたが、んだば、ナムコのシューティングビデオゲーム『ドラゴンスピリット』を紹介するよん。あっ、すいません、ロマンシングシューティングゲームです。

まあ、英語でいうとなにやらスゴそうなタイトルだけど、日本語にすると竜の精神になる。ゴメン、別に意味はない。では、とりあえずどんなゲームかってことから。

よくあるストーリーだから簡単にする。魔王ザウエルの手下にさらわれた王女アリーシャを救うために、アムルという国境守備隊長がブルードラゴンになって戦う、というもの。もう、これはゲーム自体がおもしろいから設定なんかどうでもいいってとこがいい。

戦いのエリアは上にマップが出てると思うが、全部で9つあって、それぞれ出口にいるボスキャラをたおして次に進むワケ。その間、向かってくる敵はいろんな伝説の恐竜や古代

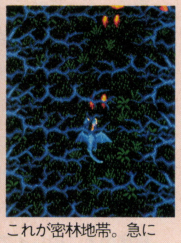


左上の地面に転がってる青いのが卵だぞ。

植物。攻撃の方法は地上と空中用とあるけど、最初はドラゴンちゃんの頭が1つしかないから、どっちか1つしか出ない。もっと攻撃力をアップさせたいという人は、地上にあるパワーアップアイテムの卵（赤、青ある）をとるのだな。これをとると最高3つまで頭がふえるからね。なんか、ゲームやってるときは何とも思わなかったけど、文字にするとミョーに不気味だなあ。頭が1つ、頭が2つ、3つ……。ま、いいっか。ほかにも敵をたおし

頭が2つになったドラゴン。下にいるのが地面をはう恐竜。

溶岩が勢いよく噴き出ている。



これが密林地帯。急に敵が出てくるぞ。

こんなとこでも攻撃してくる。

てもらえる、いろんなパワーアップアイテムがあるからなるべくとるようにする。

でねー、やってみたんだけど、いやー、むずかしいわ。1面クリアするのも大変なんだなあ。年のせいかもしんないけど。でもくやしいから腕を慣らすつもりで何回も死んで、カメの歩みのように少しずつ進んだね、うん。

ここでちょっとひと言。

ワタクシ、ゲームは好きなんだがイマイチ腕がついていけないんですね。で、ハッキリ

いっちゃうけど、ゲーセンなんかでやってて、横でジーっと見てて、死ぬとこ見ると、立ち去りながら「ダッセー、あの人もう死んでんの。オレなんかもうクリアしたのに」なんていう、クソガキ、じゃなかった、ウサギ的な

ヘンシンシーンなのだ

カメにも見える怪物もいる。地上攻撃でやっつけろ。

ヤツは、うらやましいからキライだあー。

ふう、いきなり怒ってしまった。ハズカシイ。

とにかく、これは絵がきれい。キャラクターもリアルにできてるし、効果音もハクリキあるから、まずのめりこめる。なかでもカッコイイーと感心してしまったのがオープニングに登場するアムルがドラゴンに変わる変身シーン。さらに、各エリアに出現するボスキャラは、ゴジラのような恐竜はいるし、花のお化けばいるしで、目を楽しませてくれる。また、下から噴き上げてくる溶岩をよけながら進む火山地帯、ビチビチにはった葉の生いしげった枝の下から攻撃される密林、キンキンに凍った氷河、さまざまな海の怪物ともぐって泳ぎながら戦う深海、魔王がいる魔宮などのエリアは臨場感あるぞ。

で、なによりも、いっちゃん心をそそるのは、エンディング・シーンだね。ワタクシは↙

深海はサーチライトで。

魔宮内の敵はゴミのようにいる。

竜なんだかムカデなんだか。

↙到達できなかったので写真でしか見てないけど、なかなかなものではある気がする。とくに、9エリアマジで汗だくになってたどり着いた人には、ね。

最近、テクノロジーを駆使した兵器で戦うスペースシューティングものが多かったから、こういった、なんか生き物くさい、攻撃を受けたらほんとうにドラゴンちゃんがカワイソウだし痛そうってのもいいんでない？　だから、何がいいたいかっていうと、ゲーセンで見かけたら、とりあえずウソだと思ってトライしてみてほしいゲームであるってこと。まんず、途中でやめられなくなると思うから。

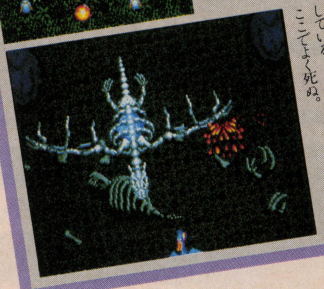
ラストシーンは感動ものなんだから。ずえったいに見てねんのねん。

各シーンのボスキャラ

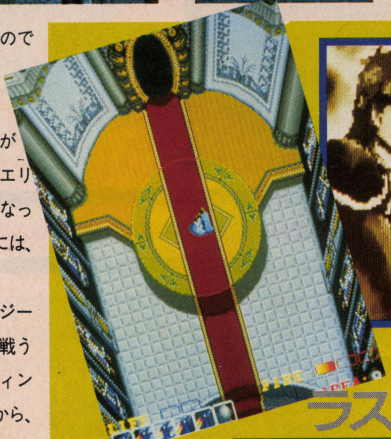
えーい、こいつらをやらないと次に行けんぜよ。

エリア1のカルスト石灰台地のボス、ゴジラの親戚。

エリア3の密林のボス。花のまわりの卵をこわせ。



エリア4の砂漠のボス。ホネホネしている。とにかく手ごわいのでここでよく死ぬ。



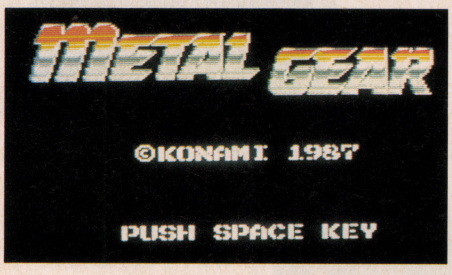
感動のラストシーン！

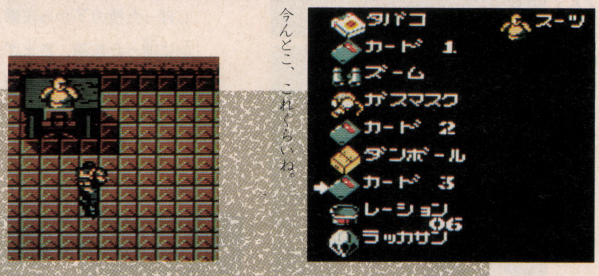
助け出されたアリーシャ王女とアムルはめでたくミッドガルト王国に凱旋。ヨロコビに思わず抱き合う2人。んでもって、それを祝福する人々という平和の図じゃあ。

大杉コミカの このソフトただものじゃない！

メタルギア
METAL GEAR

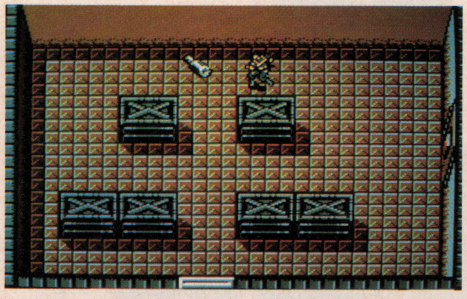
コナミ　MSX2　メガロム　5,800円



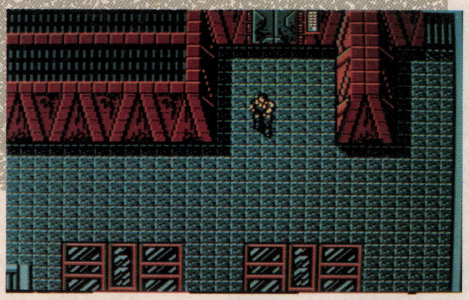


今んとこ、これくらいね。

やったー！ ボム・プラント・スーツ。



サイレンサーってこの人が持ってたのかー。ったく、探したんだから。



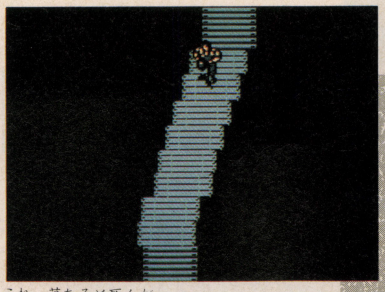
屋上。ここはさっきのスーツがないと、入れないよーん。

みんなでメタルギア

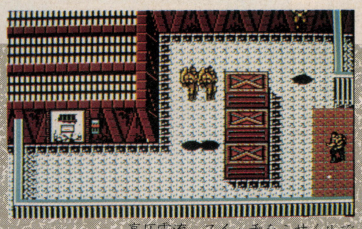
ゴホッ！　コミカです。ちょっとノドがいがらっぽい。冷房のせいかなー。あー、あー、だいじょうぶか。はいっ！　先月に引き続き『メタルギア』の紹介だよん。あつかうところがここしかないので、J.D.のタイトル借りちゃいました。でも、このソフト、ほんっとにただものじゃないんだよね。もう、とにかくずーっとハラハラドキドキで、なんともうれしい。こういうゲームは、早く先を見たいっていう気がする半面、ずーっと楽しんでいたいっていう気持ちもあったりして、なんとも微妙な心境ですね。

え一、とりあえず、今月初めてこのゲームのこと知る人がいるかもしれないので、ちょいと先月の復習。タイトルのメタルギアは、極悪要塞国家アウター・ヘヴンの最終兵器。なんとかこれを破壊するっていうのがプレイヤーの仕事。内部に潜入して、いろんなアイテムとって、それを利用しながら、より核心に迫るって感じ。プレイヤーのキャラは、もちろん、武器やなんかも使えるんだけど、それより、なるべく見つからないように行動して、捕虜を助け出したりするわけ。後半になると、そうもいってらんなくて、マシンガン、バンバカぶっぱなしたりと、けっこうハデな面もあるんだけどね。で、捕虜を助け出して、それが一定数に達すると、レベルアップ。★1つから4つまで。レベルが上がると、ライフのMAX、持てるレーション、弾数なんかが上がってって、当然こっちのほうがいいに決まってる。逆に捕虜をまちがって殺したりすると、レベル下がっちゃう。これはありそうもないことだけど、さけたいものですね。コナミちゃんのパンフによると、タクティカル・ロールプレイング&アドベンチャーってことになっているけど、コミカにいわせると、RPGふうアドベンチャー・アクションかな。とにかく、そんなゲームなんだよね。

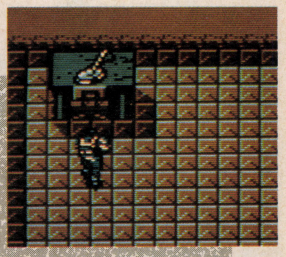
で、先月は、ビル1の途中でウロウロしてたんだけど、まっ、そのへんからね。



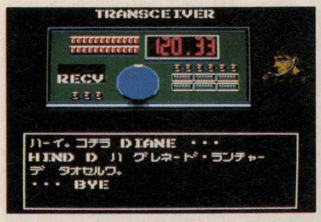
これ、落ちると死んだ。



高圧電流。スイッチをミサイルで切るっきゃないの。



地雷探知機。

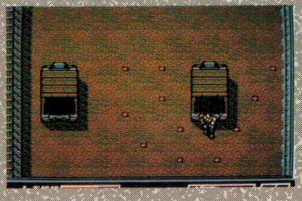


ダイアンにやっつけ方を聞いて……。

勝負っ！とかいいながら撃ちまくる。

ここから、パラシュートで。

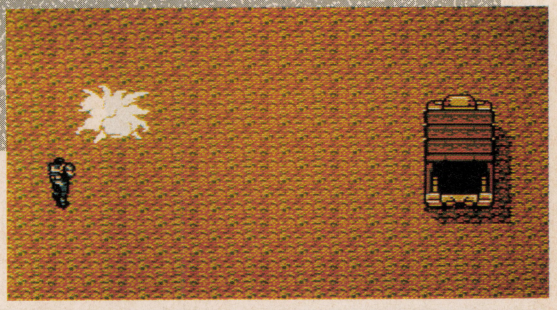
ふわーり。



採知機がないと、これ見えない。

ビル1とビル2の往復は簡単！

来たトラックを動きだしちゃった。

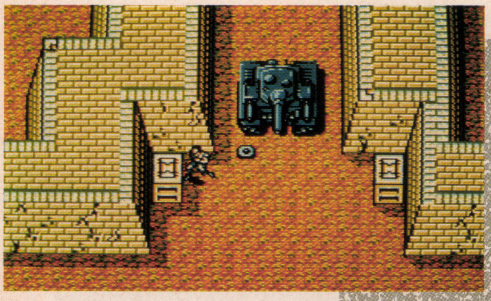


ハデーッ！に撃ってくる。死にそー。

ビル2へ突入なのだ

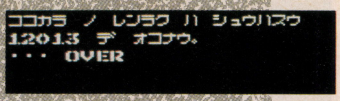
まず、途中でとり忘れてたアイテムから。なくてもいいんだけど、あるとすっごい便利ってやつ。サイレンサーさ。うーむビル1はくまなく歩きまわったはずなのに、おかひーなー、とか思ってたら、これは、部屋に落ちてるアイテムじゃなかったんだなー。ビル1で最初に潜入したフロアの右上のほうに兵士がウロウロしてる部屋あるでしょ。あそこってとなりの部屋行けばいいや、とか思って全部やっつけなかったんだよね。ここで全部やっつけると、サイレンサーがもらえる。これはすっごく便利。敵に気づかれないように見張りをたおそうとすると、パンチしかなかった。ハンドガンやなんかを使うと、もう1人の見張りに気づかれちゃう。しかも音がするのでほかのブロックからもぞろぞろぞろぞろ出てきてた。でもサイレンサー持ってると、ハンドガンはもちろん、サブ・マシンガンでも無音になっちゃうのだ。これは画期的、で、ビル1は、カード3までと、ボム・ブラスト・スーツくらいまで持ってれば、とりあえずOK。食糧と弾薬いっぱい持って、レベルも3というか、★3つにしておいて、屋上に突入。武器は、グレネード・ランチャーね。これで屋上のハインドやっつけるのさ。でもその前に、とっとかなくちゃいけないアイテムとかもあるしね。

で、パラシュートを装備して、中庭へハラリッ！　ウロウロしてると、トラックが動きだした！　で、またもとのとこへ。でも、もうカード4を持ってるから、だいじょうぶ。ビル1もビル2も自由に行き来できちゃう。これは便利。で、ビル2に行くには、北へっていうんだけど、その間けっこう大変。地雷原があったり、戦車の砲火があったりでね。でやっとビル2にたどり着くと、検問やってる。やばいじゃん。で、ここでボスのコール。敵のユニフォーム着ていけだって。世の中ってそんなにあまいものなのかねー、とか思いつつ歩いてくと、「よし通れ」とかいわれたり



こいつが撃ってたんだな。地雷てたおそ。

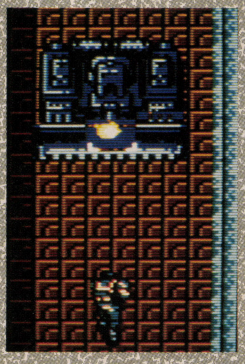
ビル2の入り口前でのボスとの通信。



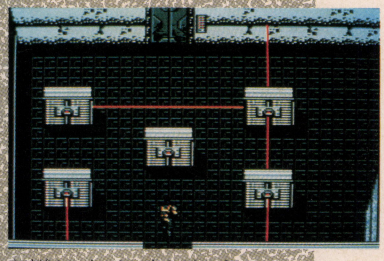
ここで、周波数をちょいチェンジ。

無線機をうまく使うこと！

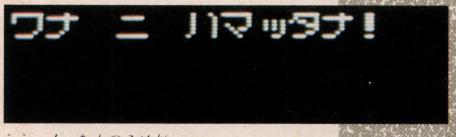
けっこう人がいいんだ、みんな。



うーむ…これどうやってやるけんこう

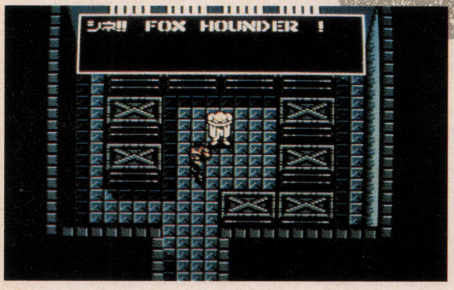


赤外線センサーをつけてても、うっかり通れない。タイミングを見て。



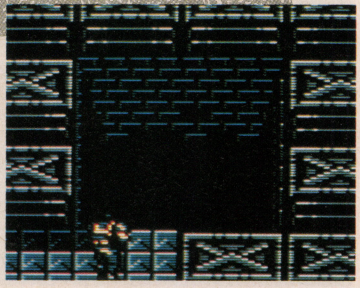
ううっ！　なんのことだ。

これは……。



何をするつもりだっ！

むかしの外国テレビ番組のノリなの。



落とし穴。自分だけ落っこっちまいやんの。

して、やっぱりあまいんだなー。えー、ここで周波数の変更をお知らせしますって感じで、今までの周波数が全部変更になる。まずボスは、12085から、12013へ。レジスタンスが12079から12026へ。ダイアンちゃんは12033から12091へ、ってぐあい。レジスタンスってどんなこと教えてくれたのかなー。ダイアンは、デカキャラ、というか、ハインドや戦車とか、シュート・ガンナーとかっていう敵のたおし方を教えてくれる。敵によって、この武器がきく、というより、それ以外じゃダメみたいなのがあるわけなのね。で、このデカキャラが出てくると、このダイアンを呼び出すわけ。ま、ちょっとまぬけな話って感じもしないじゃないけどね。そうすると、これはミサイル、とか、これは、グレネードとかって、こっちは死ぬか生きるかって感じなのに、えらく軽いご返事なわけ。

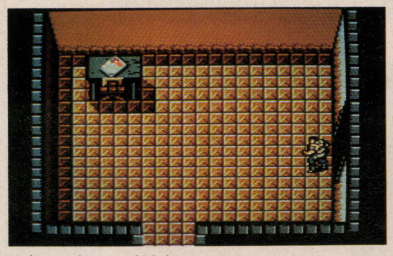
Dr.ペトロビッチは…

メタルギアというのは、地上のあらゆる場所から核攻撃が可能という、巨大ロボットみたいなもんなんだけど、これをつくった、というより、つくらされたのが、ドクター・ペトロビッチ。彼に会わないと、メタルギアの破壊方法がわからないのだ。で、ビル2で悪戦苦闘のあげく、やっと、ペトロビッチじいさんにたどり着いた、と思ったら、これがクセ者。死ね！　とかいって落とし穴あけちゃう。まぬけなのは、自分も落っこっちゃうこと。このゲーム、ほかにも落とし穴ってたくさんあって、初めて行くときは絶対はまる。まっ、後半は、そういう死にがちな場所が多いぶんだけ、コンティニューも、すぐその直前でできたりするので楽になったりして。

で、おっ本物のペトロビッチちゃん。この人、変なかっこうしてて、かわいいんだよね。この人、メタルギアのこわし方教えてくれるんだけど、わりとアバウトなんだよね。ここだけは、ラストで多少試行錯誤しなきゃなんないだろうな。

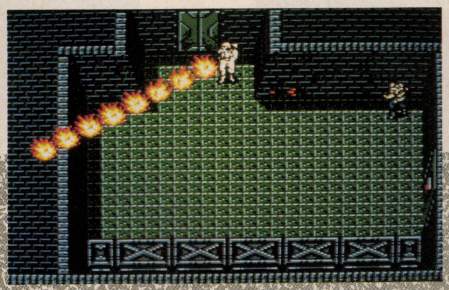
でも、このオジちゃん、娘を助けないと、

大杉コミカの このソフトただものじゃない！

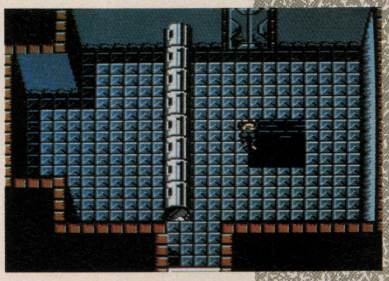


やたーっ！　カード6だーい。

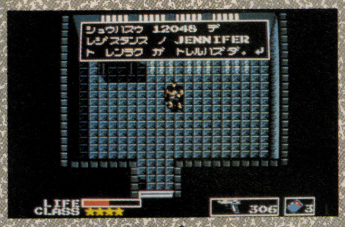
こんな大変なこと、なんで、ひとりでやるわけーっ!?



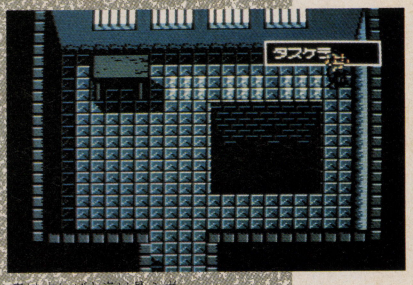
本物のペトロビッチ。



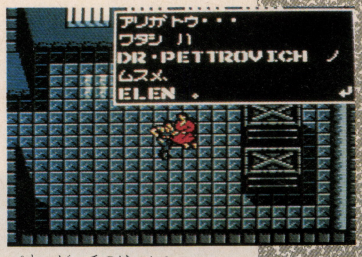
メタルロールと落とし穴の合わせ技。



ジェニファーはどんな人？

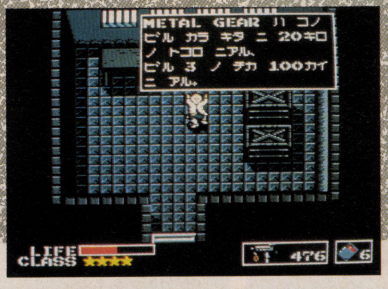


声はすれど姿は見えず……



ペトロビッチの娘エレン。

地下100階だなんて……!?



今度は戦車だっ！

こわし方教えてくれなくて、そのためにまた、ビル1の地下とかもぐって、カベどんどんやったりしなくちゃなんなかった。あっち行ったり、こっち来たりで、けっこういそがしいんだよねー、これ。でも、本当にこれがめんどくさくなくって、快感になってくとこが、このゲームのいいところだよね。あとダンボールって、アイテムあるんだけど、それに入っちゃって移動するなんて、けっこう笑えたりして。

あと、アイテムで、最大の謎は最初から持ってるタバコだね。これは、絶対に公表しちゃいけないことになってる。まっ、ラストには関係してるみたいね、なんちゃって。

謎解きの殿堂！

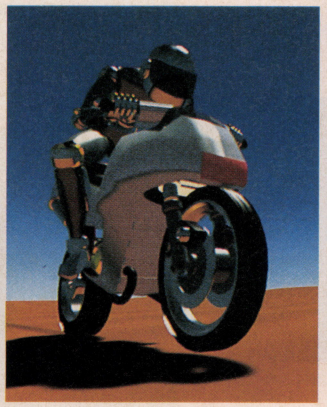
と、いうわけで、このあとロケット・ランチャーとかとって、アーノルドっていう無敵のサイバロイドやっつけたり、このへんは、ジェニファーってやっぱ女の人が助けてくれたりするんだけど。あとは、敵の首領やっつけたりだけど、まっ佳境という感じで、なかなかもりあがってくる。とこんな感じなんだけど、どうだったかなって、これじゃわかんないかな？　マップは多少複雑になってるけど、やること、やらなくちゃいけないことっていうのは、ほとんどヒントがもらえるし、すっごい親切な設計なので、全然行き詰まらない。このへんもエライ！と思うんだよね。死んでもすぐコンティニューできるし。先月も書いたけど、コミカとしては、超オススメなんだなー。

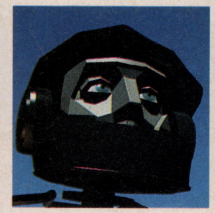
先月、撃ち合いとか、要するにシューティング的な要素って少ないようなこと書いたけど、ビル2とか行くと、サブ・マシンガン、ブリバリ撃ちまくらないと生きていけないっていうか、そんなとこもあるし、これはこれでけっこう楽しかったりしてね。

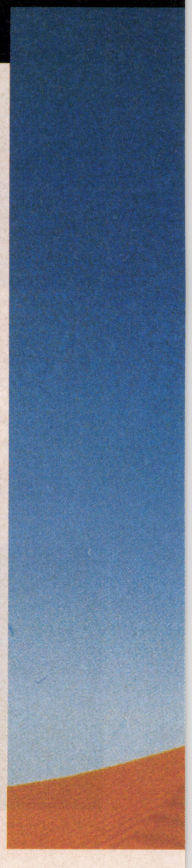
まっ、とにかく、一度遊んでみて。絶対のめりこむこと、保証したいくらいのデキなのだ。ではっ！

CG NOW!

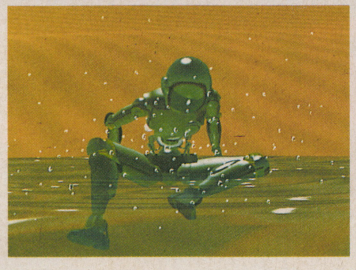
「3D+CG=CM」はテレビのキリン・メッツ清涼飲料水だったのである

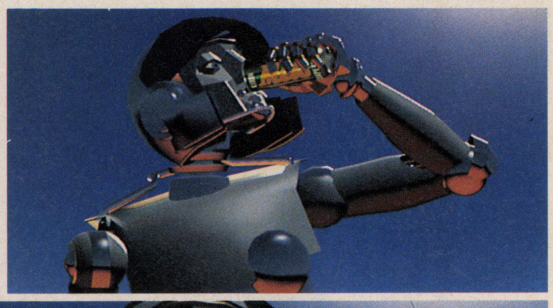






アイアンライダーでも真夏はノドがかわくか、って感じのＣＦ。とくに、泉を見つけて、水をすくうシーンは驚異のクオリティーだと思う。いつ放映されるかわからないのが残念だが、がんばって見つけてほしい。





超のつくクオリティー

コンピュータ・グラフィックス。このことばが使われだして、そして、人々の口にのぼるようになってから、どれくらいたってるのだろうか。一時は、夢の映像などと呼ばれ、どんなことでも可能な魔法のようにとりざたされたり、逆にコストと時間がかかりすぎて、現実的ではない、と決めつけられたり。結果、おもしろ半分というのと、ブランド志向みたいなものが混ざり合って、比較的コストのかからない、企業ロゴや番組タイトルばかりに使われてきたり、といった、いわばCG受難の時代というのがあったような気がする。まっ、それは今も続いているような気もするが、とりあえず、ハード側の超革新的な進展は見られず、CGのコストと時間というのは、ほかのアニメーション技術や実写に対して競争力をもっていない、というのは、現在も続いている。だが、CGにかかわっている人々は、そんな流行や、気まぐれな世間に動じず、一歩一歩確実に力をたくわえていたのだ。そのことに気づいたのが、現在オンエアされているキリン・メッツのCFである。読者もほとんどの人が見ていると思うが、あれ、すっごいメ（と突然軽くなった、J.D.である。こういう堅いのは苦手じゃーノ）　初めて見たときは、まさかこんなんが、オールCGのはずはないノアニメをうまくオプチカル合成とかしてやったにちがいない、とか思っていたのだが、2度目。やっぱりCGだ。うーむ、これはすごい。キリンちゃんも外国のラボで30秒全編CGのCF作っちゃうなんて、太っ腹であるなー、とか思ってた。外国の、というのは主にアメリカのこと。まっ、エイブルのとことか、デジタル・プロダクションとかね。なんの根拠もないけれど、必然的に「外国の」と思ってた。うーむ、いったいいくらかかったのかなー、とか思っていたJ.D.の耳に聞こえてきたのは、作ってるのは日本のプロダクションで、その名も太陽企画である、ってこと（じつをいうと、J.D.ほらテニスやってるでしょ、少しはやせようと思って、ね。で、同じスクールに太陽企画の人がいたのだ。でその人から教えてもらったってわけさ）。

太陽企画というのは、CFやなんかのプロダクションで、今から2年前ぐらいに、CG部門をつくったとこ。あのSEDICのスタッフだった、太田昌孝氏や、藤幡正樹氏らを招いて、すんごい力の入れようでスタートした。日本では、この種の映像プロダクションの中にCG部門があるっていうのはめずらしい。

3Dよろしく

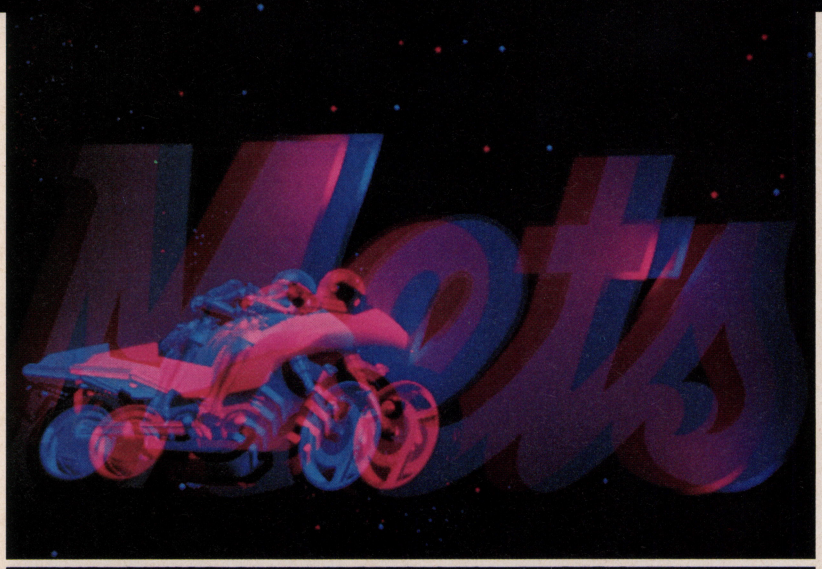
現在放映されている、メッツのCFには3種類あって、CGによる「アイアン・ライダー編」の15秒ものと30秒もの。それから、3Dの「スペース・ライダー編」30秒。

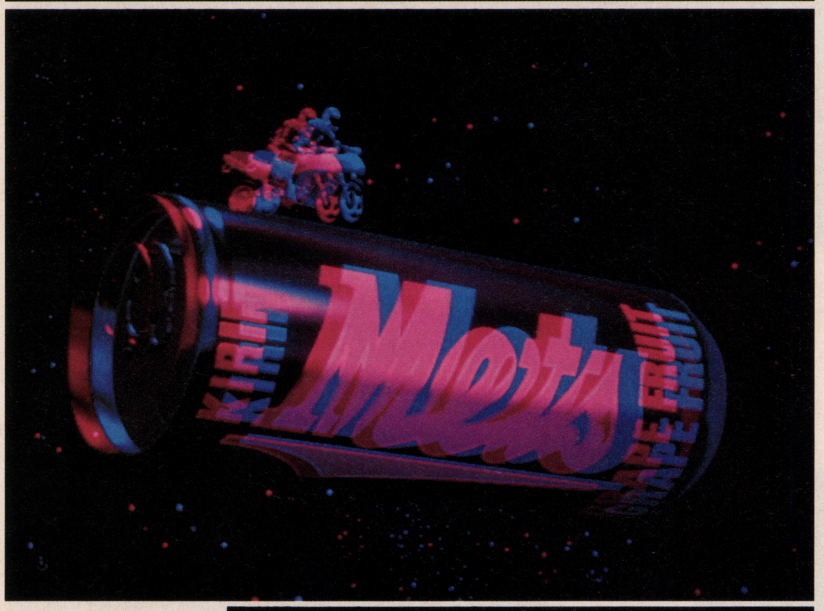
キリン・メッツのCFは、以前からわりとショッキングな映像を使ってて、でっかーい缶が出てきたりと、ド派手なのは、記憶に残ってるんじゃないかと思うけど、このド派手大好きなのがキリンの真野英明さん。彼が、今年は3Dじゃーっ！といったかどうかは知らないが、とにかく、「3Dよろしく！」と、太陽企画に話を持ってった。これには裏がある。この話の裏には、太陽企画の柳瀬三郎氏なのである。彼こそが、あのつくば科学博の、あの富士通館、そうあのドーム型スクリーンによる立体CG映像のディレクターだったのである（とか、あの、あのを連発しても、見てない人もいるかもしれないけどな）。で、太陽企画としての最初のお答えは、ずばり「NO！」。なんでか。テレビだと、3Dっぽくするのがむずかしいから。不完全なのはキライ！の太陽企画なのである。だが真野さんの熱意でGO！「どうせやるなら、完璧なものを」という感じで、できあがったのが、一連のCG、CG3Dの作品群なのである。

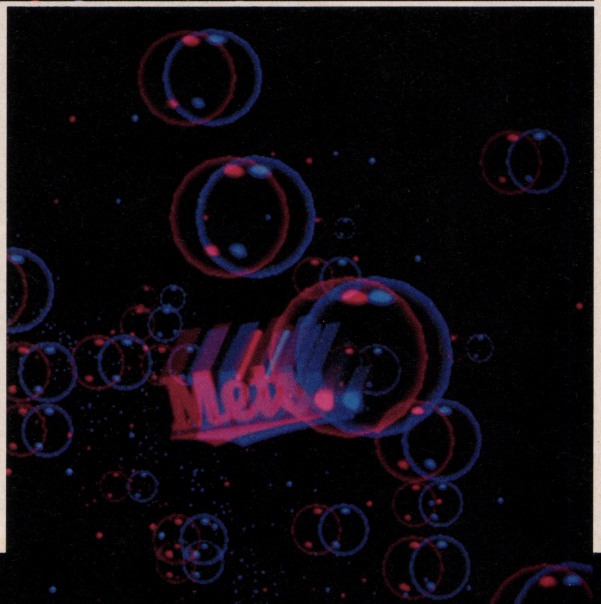
青・赤3D

テレビで3Dやる場合、何が不都合か。まず、時間が少ないこと。CFというのは、特別番組買いとっちゃうのじゃないかぎり、30秒が最高。このCF用のメガネ持ってたとしても、「あっ！　これだっ！」とかいいながら、メガネかけたりするわけだから、実際は20秒強ということになる。この間だけ、3Dなわけだから、目が3Dに慣れにくい、ということになる。だから、あんまり出っ張るのはまずい、ということになって、このCFでは出っ張りは多少地味めにしてるってことである。

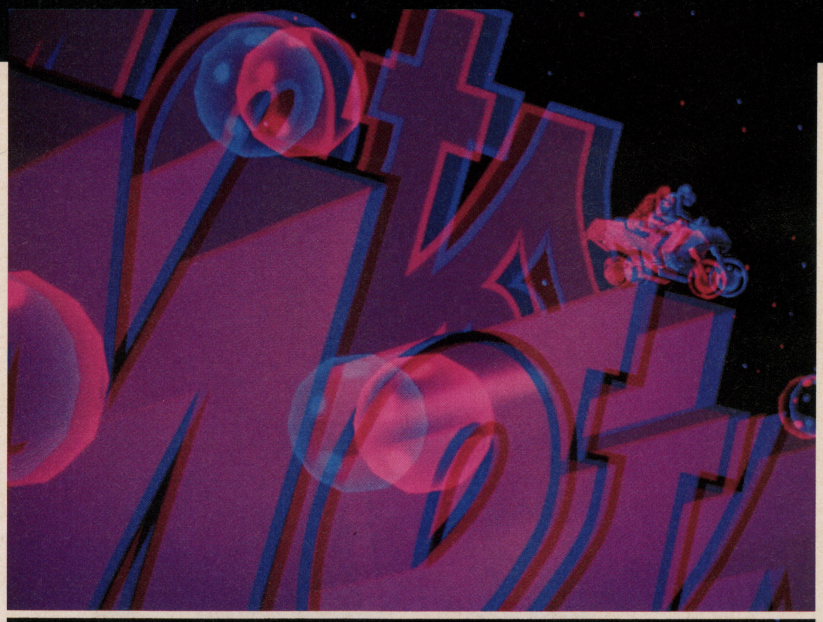
第2の問題点は、テレビ画面の粗さ、というか、テレビ放送の非厳密さ加減。と、その前に、赤・青メガネを利用した3D映像のことについて、ちょいと。まっ、わかってる人も多いと思うけど、要するに、物が立体に見えたり、遠近感がわかるってことはどういうことなのか。物は両目で見る。とりあえず、これは常識。で、右目だけで見る映像と、左目だけで見る映像は、やってみるとわかるが、はっきりずれている。そのずれは、目から近いものほど大きいのだ。で、その左と右の両目で見た映像をいっしょにすると、あら不思議、立体的に見えるというわけ（不思議でも

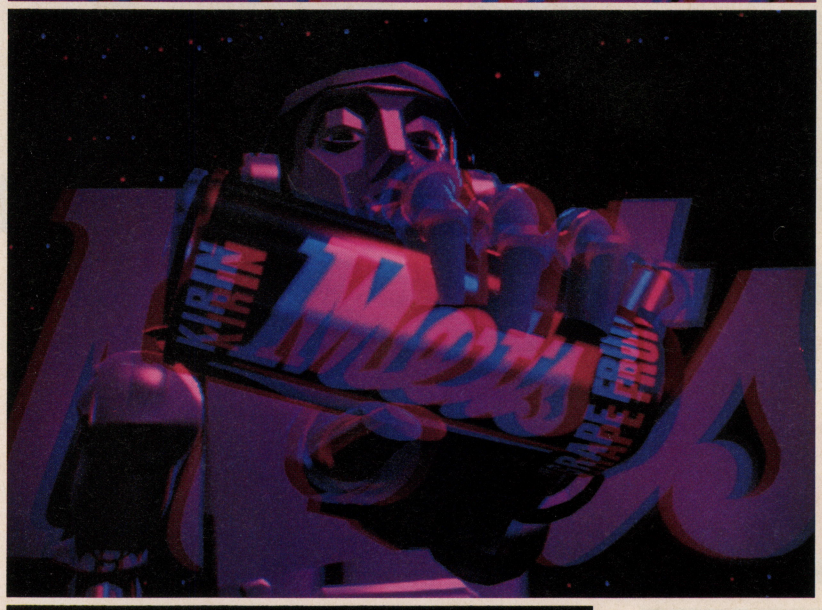


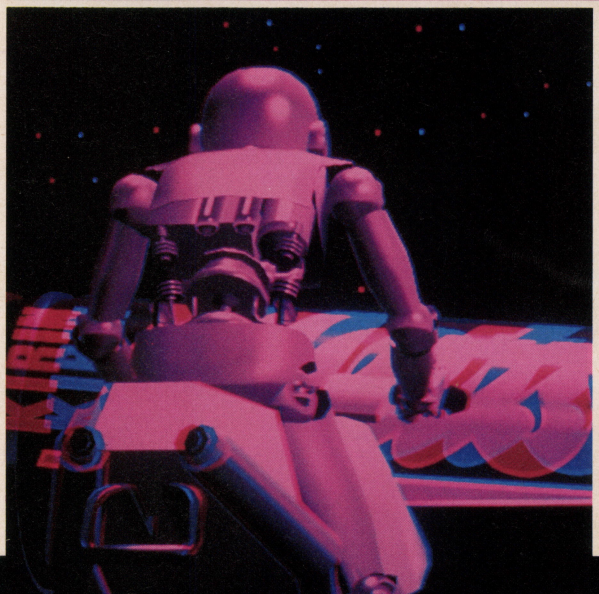




TBSテレビ木曜9時から10時までの「ザ・ベストテン」で8月20日まで放映されている3DCF。ほかの用途でつくられた青・赤メガネでも、なんとかなるかもしれないので、ぜひチャレンジを！





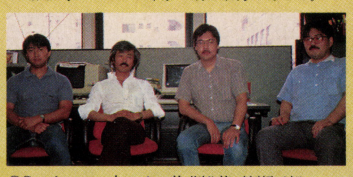


ないか)。それを2次元の世界で再現しようというのが、赤・青3D。手前に浮き出るものほど、赤と青のズレを大きくしてやればいいのだ。なぜか。赤・青メガネというのは、右が青、左が赤のセロファンでできていて、それぞれ同じ色が見えなくなるようになってる。要するに、右目では赤の線しか、左目では、青の線しか見えない。というところが、赤・青3Dの仕組みなんだけど、テレビの場合、青と赤の2つの色しか送ってなくても、放送の仕組みの関係上、色がにじんだり、本当は存在しない緑色が少し出てしまったりと、かっちりとした映像にならない。しかも、家によって、画面全体赤に寄ってたり、青に寄ってたりとバラツキがあったりして、これも3Dをむずかしくしている。そのため、この3DのCF用につくられた青・赤メガネは、テレビ用にということで、多少色調を変えているということである。

CG、これから

3Dのことばかりになってしまったが、残りのというか、ほかの2種類のCG映像、これのクオリティーの高さは、さっきも書いたように、「すんごい」ものがある。これは太陽企画のリキの入れように「すんごい」ものがあったから。やっぱ努力なくしていいものは出てこないのであるな。太陽企画のCG部門の正式名称はMEDIA MIX ROOM、通称MMR。ここのシステムは、SUN2、SUN3、それから、ソニーのNWS-830(通称NEWS)。ソフトのほうは、オリジナル(太田昌孝氏の製作によるもの)。もちろん、その場に応じて専用のソフトを作って、というケースも多かったようだが。

CG作品、とくに日本のものは、これまで見てきたかぎりでは、世界に誇れるというようなものは少ない。もちろんあるにはあるが、多くは、時間とコストを言い訳にして、クオリティーを犠牲にしてきた。そんな状況に、柳瀬氏はじめ、MMRのスタッフたちは、うれえを感じていたようである。だから、数々の制約はあるにしても、ベストを尽くしたい。これが今回のCF制作時の合いことばだったようである。「この作品が、これからのCG制作の状況を少しでも変えてくれれば……」という柳瀬氏のことばが印象に残る取材であった。



CGスタッフ。左から、佐藤裕英、柳瀬三郎、勝田正仁、塚本聡の各氏。

プレゼントのお知らせ

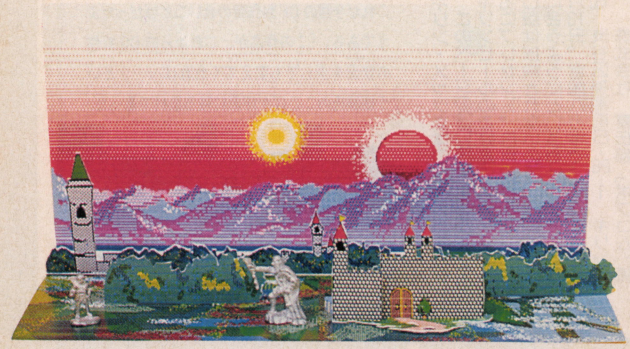
キリン・メッツ立体CM用メガネ(もちろん、このページの3D映像も立体になるのだ)をキリンビールのご好意によりポプコム読者200名にプレゼント。8月20日までしか、この3D版は放映されないので、なんとかそれに間に合うようにというわけで、締め切りは、8月13日。官製ハガキで。申しこみ先は、〒150 渋谷区神宮前6-26-1 キリンビール株式会社 宣伝部「ポプコム」係

KIRIN METS STAFF ■制作会社 キリンビール株式会社・太陽企画株式会社
企画 真野英明 小林百合香(キリンビール) 柳瀬三郎 プロデューサー 阿部正吉 ディレクター、キャラクター・デザイン 柳瀬三郎 P・M 佐藤裕英 若瀬英司 CG制作・CGクリエーター 勝田正仁 塚本聡 片塩満則 坪和恵 ソフトウェア 太田昌孝 湯浅敬 協力 藤幡正樹(フロックス) アニメーション アニメーション・スタッフルーム 藤井昇 音楽制作 ARA ディレクター 大橋宏司 作詞・作曲 ケーシー・ランキン 編曲 鷺巣詩郎 ミキサー 村瀬範恭 歌 マイク・ダン ケーシー・ランキン 録音スタジオ 音響ハウス ナレーター せんだみつお サウンドイフェクト ゴリラサウンド ダビングスタジオ 朝日録音 フィルム現像所 IMAGICA

ダ・ビンチCG講座

応用編6 白井明美

ジオラマふう、立体紙工作。小学校のころを思い出すなァ。



CG in the Summer

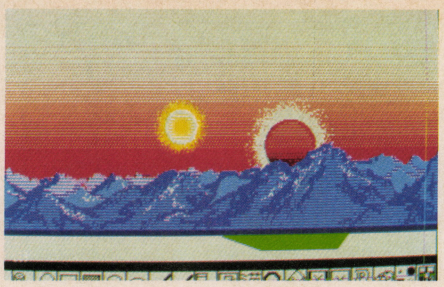
ガチガチガチ、フミャ〜グルグルグル、うわっ、こら〜、このアホ猫！　人の足をかじるんじゃないよ、まったくもう〜ブツブツブツ。ホレ、プリンターの上から下りるの、「ポコン」(猫の頭をひっぱたいた音)。グミェ〜といって猫、退場する。

え〜どうも失礼いたしました。世の中、右も左も夏、真っさかり、夏休みとはあまり縁のない労働者であります私も、「夏休み」ということばを聞いただけでなんとなくわくわくしてしまいます。日ごろCGをやりたいけど時間が〜という学生さん！　社会人さん！　今こそ大好きなキャラクターやオリジナルカットをCGしちゃいましょう。んでもってディスプレイ画面をでへへと見ているだけじゃなくて、ちょっとした遊び心でCGを、手の中で形あるもの、使って楽しいものにしてみませんか？

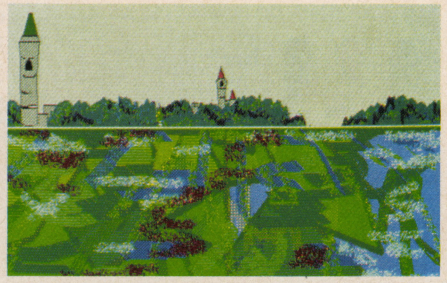
3D、立体、ジオラマふう

さて、今回のダ・ビンチCG講座、まず初めは前回の立体工作をもう少し進めて、ジオラマふうな立体風景を作ってみました。それぞれのパーツはだいたい3段階に分けて、背景＝ギラギラ光る小さな太陽と死期の近い赤い太陽、紫にけむる山脈。近景＝うっそうとしげった森に見え隠れする2つの塔。前景＝木立と城（先月号で使用したものをカセットサイズでプリントアウトしたもの）でやってみました。中細の線でだいたんにかきこみ、空は赤と白2色のグラデーション、太陽はブラシ（点描）で円をかいたあと、中細の線でもう一度上に円を重ねました。

B5のケント紙にプリントアウトしてカッターで切りとり、後ろに目立たない大きさのついたてをつけてできあがりです。私の場合、大好きなSFから題材をもらいましたが、これが宇宙港の風景でも、地下迷宮＋モンスターでもいいわけです。この料理の材料はあなたのお好きなように……。

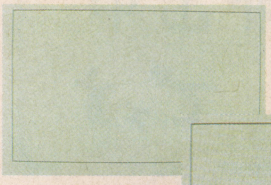


スターウォーズふう背景。太陽をかくのは子どもっぽいという人もありますがーっ。



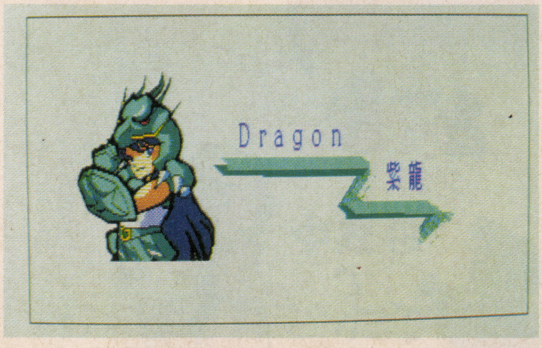
塔と、手前は野原（に見えるかなァ、見えるといいなァ）。

木立とお城　本当は怪物も作ってみたかった。



シンプルなデザインほど、文字のつり合いがむずかしい。

同系色でまとめると調和します。

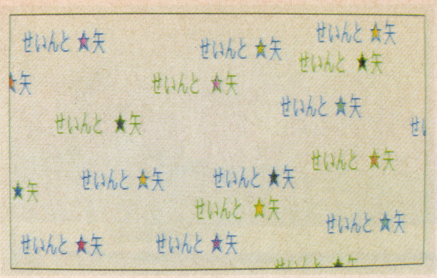


私はこういう者ですが…

Oさんが「ダ・ビンチでオリジナル名刺を作ってみませんか？」と話を持ちこんだ。「このごろ、学生や社会人の間で、オリジナル名刺がはやってるんですよ、知ってました？（白井はぜんぜん知らなかった）ダ・ビンチだと、ほら、絵が入れられるでしょ？　個人の名刺だけじゃなくて、グループやサークルの名刺も作れるわけだし……」

う〜む夏といえば出会いと別れ、グループ活動も活発になるし、旅行に行く人もいるだろう（日本SF大会とか……）。新しい友だちなんかができる季節なんですよね。「はい、がんばって作ってみます」と白井は答えた——答えたわりに作品はずっと軽いものになってしまった。

名刺の基本は名前と電話番号、ということにして住所はこれを応用して作る人に任せる形にしました。名刺はちょうどカセットサイズでプリントアウトした形よりほんのひとまわり小さいサイズです。お父さんの名刺を1枚借りてきて参考にしましょう。1枚目はごくごくシンプルなデザイン、ブラシの赤でかいたバラの花がワンポイントです。2枚目はアニメキャラクター入り。友だちの間なんかではこういうのも楽しいんじゃないですか。



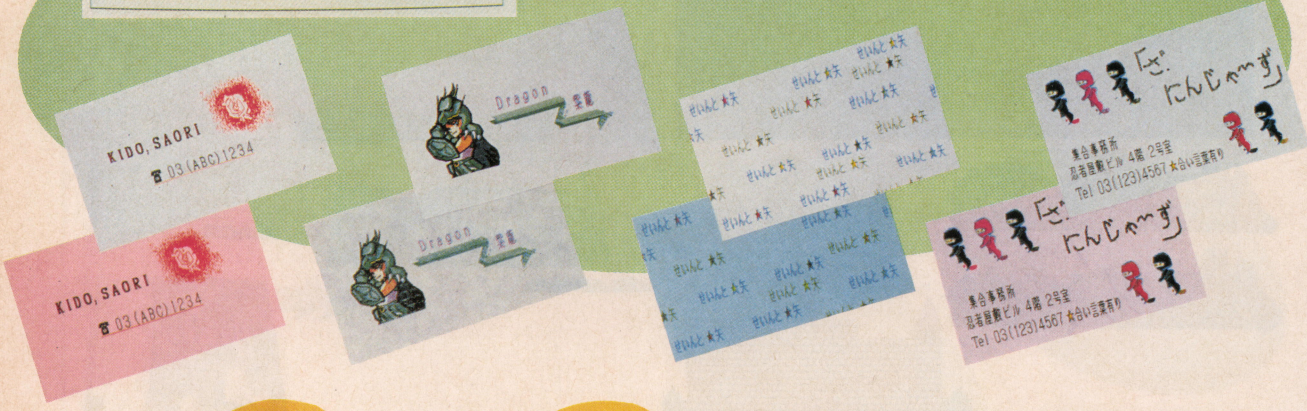
ニックネームやペンネームの名刺もおもしろい。

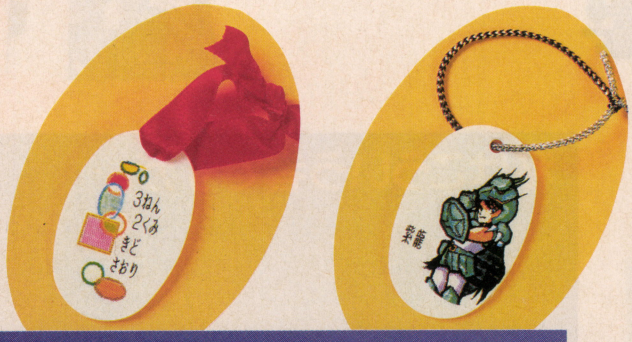
名刺、もっといろいろ

3枚目はとにかく目立ちたい、という人向き。どこかの国の選挙みたいに名前を連呼してみました。名前をコピーでどっとふやしてみましたが、上下反転コピーをしてどちらから見ても読める名刺というのもおもしろいと思います。

ラストはグループ名刺、忍者の絵は線だけかいてコピーでふやしてからそれぞれの色にぬり分けました。自分でもおどろいたんですけど、「ざ、にんじゃ〜ず」のものすごくヘタクソな字が、わりとしっくり名刺に納まってしまいました。こういうのも手作りふうでいい感じですね。

グループ名刺というよりも、会員証としても使えそうですね。





小さなカットを絵だけセーブしておくと、なにかのときにすぐ使えます。

ルームプレートを作る

名刺を作ったときに手がき文字のおもしろさを知ったもので、もっといろいろやってみたくなり、ルームプレートを作ってみました。プレートはカセットテープより少し大きめくらいのサイズの真っ白なプラスチックのプレート（金色のくさりつき470円）を買ってきまして画面いっぱいにかいた絵を透明シート（先月号で紹介したさくらいのスタートレーパー）にカセットサイズでプリントアウトしてペタッとはりつけただけのものです。手がき文字ははっきりいってかろうじて読める程度のひどいものなんですが、不自然ではなく納まってしまいました。「勉強中」、「外出中」、「開放厳禁」（開けといちゃだめ）、「プログラム入力中！　コンセント注意」、「起こしてくださいAM7:00」などなど、自分の生活の中で見つけてください。

どうしようもなくヘタな字だけど、なぜかじっくり落ち着いて見られます。

ダ・ビンチとワープロソフト

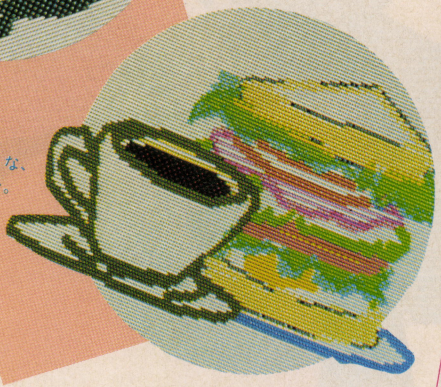
今までいろいろやってきましたが、基本的に「ダ・ビンチ」はお絵かきツールなので、文字を使用するのはとても大変です。一文字一文字、ひらがな、カタカナ、アルファベット、漢字のアイコンのなかから拾わなくてはなりません。

そこで文字は専門のワープロソフトに任せてみました。使用したのは「JET8801A」で、喫茶店のメニュー（A4サイズ）を作りました。まずカットを入れる空間をあけて文字をプリントアウトします。それからこれが少し大変なのですが、黒い線か何かで場所のあたりをつけて、絵を入れる場をためしにプリントアウトします。文字、絵の順にプリントアウトしてできあがりです。印刷文字は読みやすくきれいだけれども少しばかり冷たい感じにもなりますので、絵のほうを手がきふうなやわらかい線の絵にしてみました。

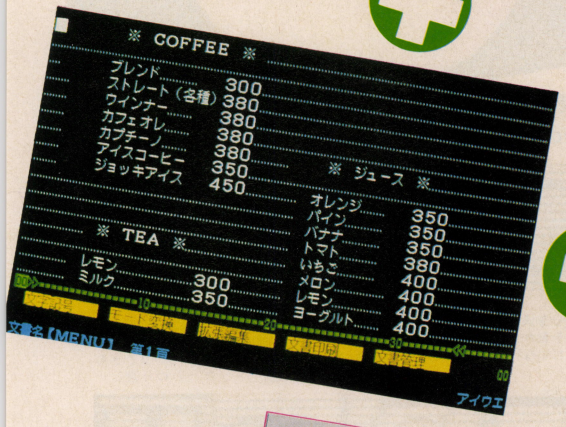
画面の絵よりも少々色がきつくなりましたが、用紙のクリーム色で救われたようです。夜もふけてきましてAM1:00であります。猫は足をかじり疲れてまるくなって寝ております。ではおやすみなさい。明日もよい日でありますように……。

青いソーダと紫のぶどう、オレンジ。明るい色で、まとめてみました。

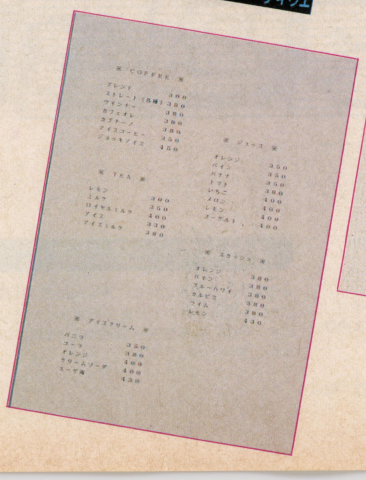
アイスクリームはフチがわかりにくくて、あとから青線を足しました。

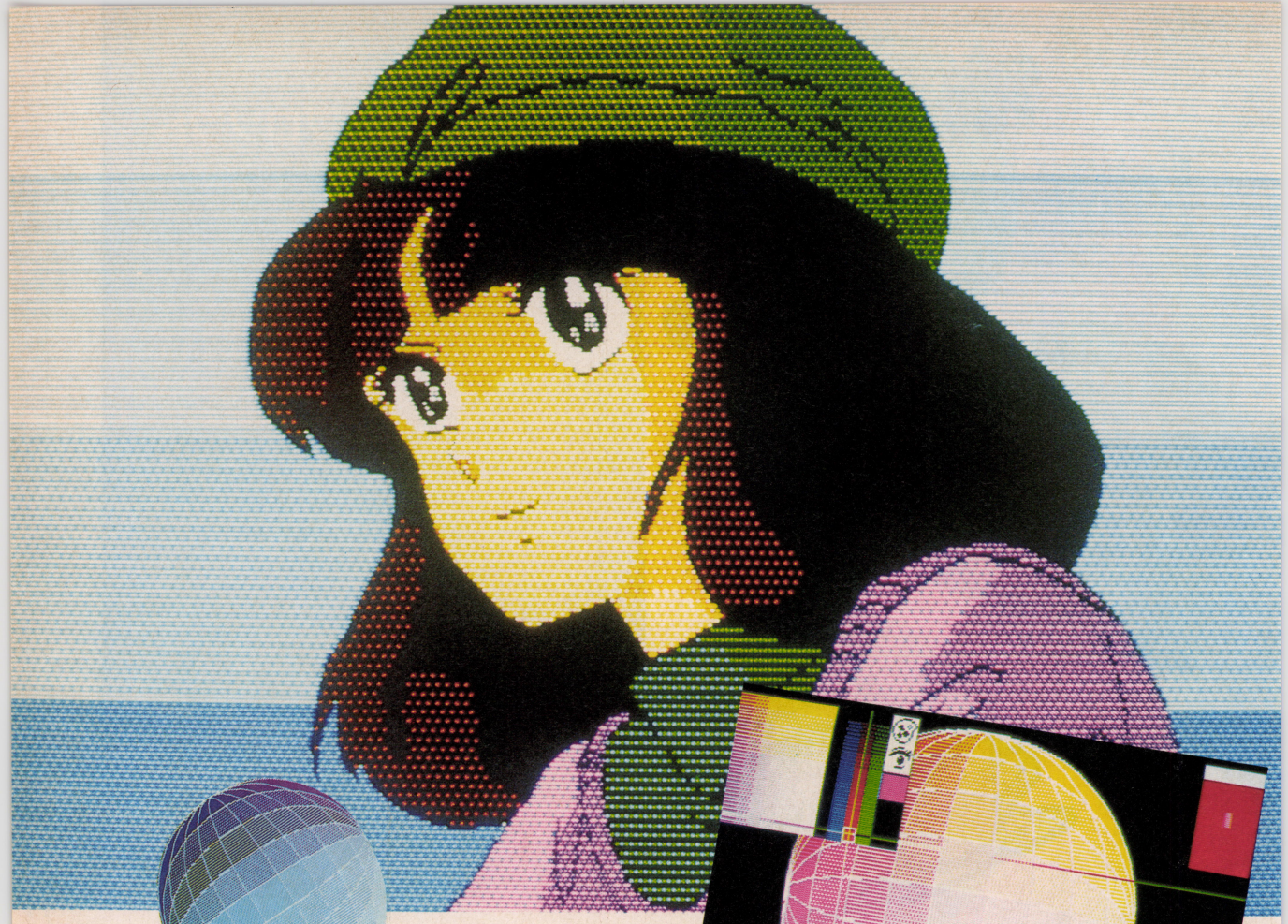


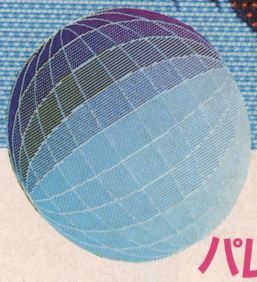
願望の表れのような、巨大サンドイッチ。

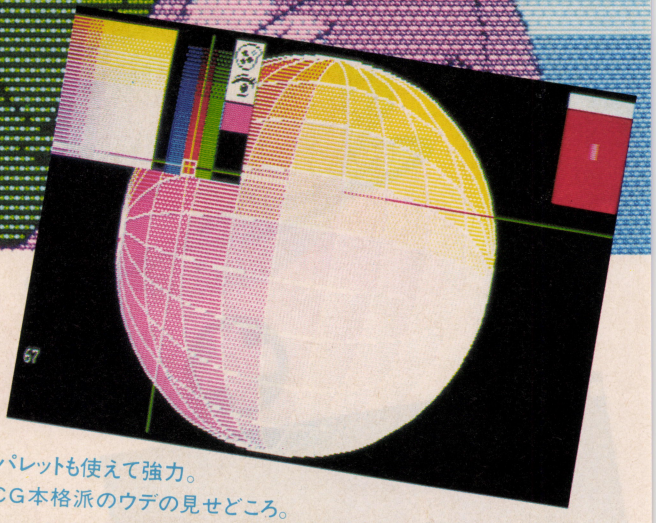


これでできあがりです。主食の部分と表表紙、裏表紙をつくると完璧なメニューになります。









なんと729色パレットで2色合成

ダ・ビンチは、8つの原色はもちろん、
729色の中間色を標準装備。ユーザーパレットも使えて強力。
微妙な色の使いわけで背中ゾクゾク。CG本格派のウデの見せどころ。

描画機能

●点を打つ
9種類の点て、線では描けない微妙なタッチか出せる

●線を引く
カーソルて2つの点を指定するだけて簡単に直線かひける

●曲線を引く
しのぶさんのふっくらバストは、そーっと描いてあげるんだ

●四角形を描く
カーソルて2点をきめるだけ　四角形かすぐ描ける

●四角形にぬる
カーソルで指定した2点をぬりつぶした四角形て描く

●円を描く
円の中心を決めカーソルを動かすだけてきれいな円か描ける

●だ円を描く
中心点をきめるとカーソルに接するようにだ円が描ける。

●色をぬる
響子さんの肌とラムちゃんの肌を微妙にぬりわける729色の中間色。

●色をぬり直す
一度ぬってはみたものの、やっはり別の色に、というときもさっとぬり直し。

編集機能

●線の色を選ぶ
線の色はなんと8色　とれにしようかな

●文字を表示
漢字にカタカナ、アルファベット作品に自分のネームを、愛のメッセージもそえて…

●虫めがね
カーソルの交わる所は拡大表示されるので、細かい所もラクラク。

●消しゴム
あっと失敗　ても消しゴム機能できれいに修正

●画面を消す
チェック機能がついて消し間違いを防止

●手順データを消す
複雑な絵でもだいじょうぶ。これで記憶容量を心配せずにペイント

●プリント
キミの傑作をカラープリント。まっ先に見せるのは誰かな？

●道具箱
巨匠の道具箱をちょっと拝見。6つの入出力デバイスのアイコンがきっしり。

●ディスクによるファイル操作
やっと完成。大切な作品をディスクにセーブ。

お求めは、全国の
有名パソコンショップ、
大型書店で！
ダ・ビンチは右記の
卸元・取次て扱っています

株コーサカ　〒543 大阪市天王寺区味原町12-5　TEL　06-763-5801
株フタバ図書　〒730 広島市南区金屋町7-12　TEL　082-264-1524
誠光堂書籍株　〒101 千代田区神田錦町3-16　TEL　03-292-8275
東京出版販売株　〒162 新宿区東五軒町6-24教科書教材部教材課 TEL 03-269-6111
日本出版販売株　〒102 千代田区飯田橋3-11-7 教科書教材事業部教材事業課
TEL　03-234-2371
株オーエー
アプリケーションズ　〒460 名古屋市中区大須3-1-36林太陽ビル TEL 052-251-4881

通信販売でも買えます。

通信販売をご利用の方は、希望商品名、機種名、定価を明記の上、現金書留て下記あてお送りください。送料は無料てす。〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル新企画社 ダ・ビンチ係

CGのプロテクがさえる。機能充実。アイコン表示で操作簡単。

X1シリーズ
FMシリーズ
いよいよ登場。

おっ、これは便利 エアブラシ機能

ダ・ビンチのペン先はなんと極細から極太まで9種類、
おまけにエアブラシ機能が濃淡4種類ついてますます本格的。
キミはこのペン先をつかいこなせるか?

ダ・ビンチで使える入力装置

入力装置名	PC88シリーズ※1	X1シリーズ※2	FM-7 77シリーズ※3
〈トラックボール〉			
CAT-8800(HAL研)	○	×	×
CAT-XI(HAL研)	×	○	×
CAT-FM(HAL研・未発表)	×	×	○
〈タブレット〉			
PC-8875(NEC)	○	×	×
〈デジタイザー〉			
MYPAD-A3(関東電子)	○	○	○
WT-3000(ワコム)	○	×	×
GT-4000(OSCON)	○	×	×
DST-4A 30(へんてる)	○	×	×
〈イメージスキャナー〉			
IN-501(NEC)	○	○※4	○※4
IN-502(NEC)	○	○	○
〈マウス〉			
アスキーマウス	○	×	×
NEOS I/Oマウス	○	×	×
FM用マウス	×	×	○

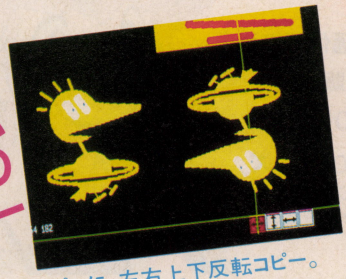
(注) ○は利用可能な入力装置, ×は利用できない入力装置
ーはPOPCOM誌上で近々,サポートプログラムを発表。
※1 SR FRはV1モード, MRも可
※2 XI-turboはturbo機能には対応していませんが動きます。
※3 FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます。
※4 IN-501の2階調モードのみサポートしています。

ダ・ビンチで使えるプリンター

PC-88シリーズ	X1-シリーズ	FM-7 77シリーズ
〈NEC〉	〈シャープ〉	〈富士通〉
PC-PR201 201CL 201T	IO-700 720	FM-PR201
PC-8023C 8024	CZ-8PK 8PK2	MB-27409
PC-8821 8822	8PD2 8PN1	MB-27410
PC-PR101 101T	CZ-8PC1	
PC-PR406	〈NEC〉	〈NEC〉
〈エプソン〉	PC-PR201CL	PC-PR201CL
JP-80	〈エプソン〉	〈エプソン〉
MP-80TypeⅣ	JP-80	JP-80
〈シャープ〉		〈シャープ〉
IO-700 720		IO-700 720

●ダ・ビンチの入出力装置のサポートは、予告なく変更する場合がありますので、ご購入の際は、パッケージの表示をお確かめの上、お買い求めください。

まいった、とどめの反転コピー



正常コピーに、左右上下反転コピー。
4つの機能でひっくり返してウラ返し。

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチ

PC-88シリーズ(5インチディスク)
X1シリーズ(5インチディスク)
FM-7/77/AVシリーズ(3.5・5インチディスク)

©小学館 ©新企画社・HAL研究所

定価(各)6,800円

●書店にご注文の場合はこの申込書をお使いください

キリトリ線

小学館 スーパーグラフィックツール ダ・ビンチ 申込書

〈ご希望の機種、ディスクの種類に○印をつけてください。〉

1.PC-88シリーズ(5インチディスク)
2.X1シリーズ(5インチディスク)
3.FM-7/77/AV※(5インチディスク)
4.FM-7/77/AV※(3.5インチディスク)

※FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます。

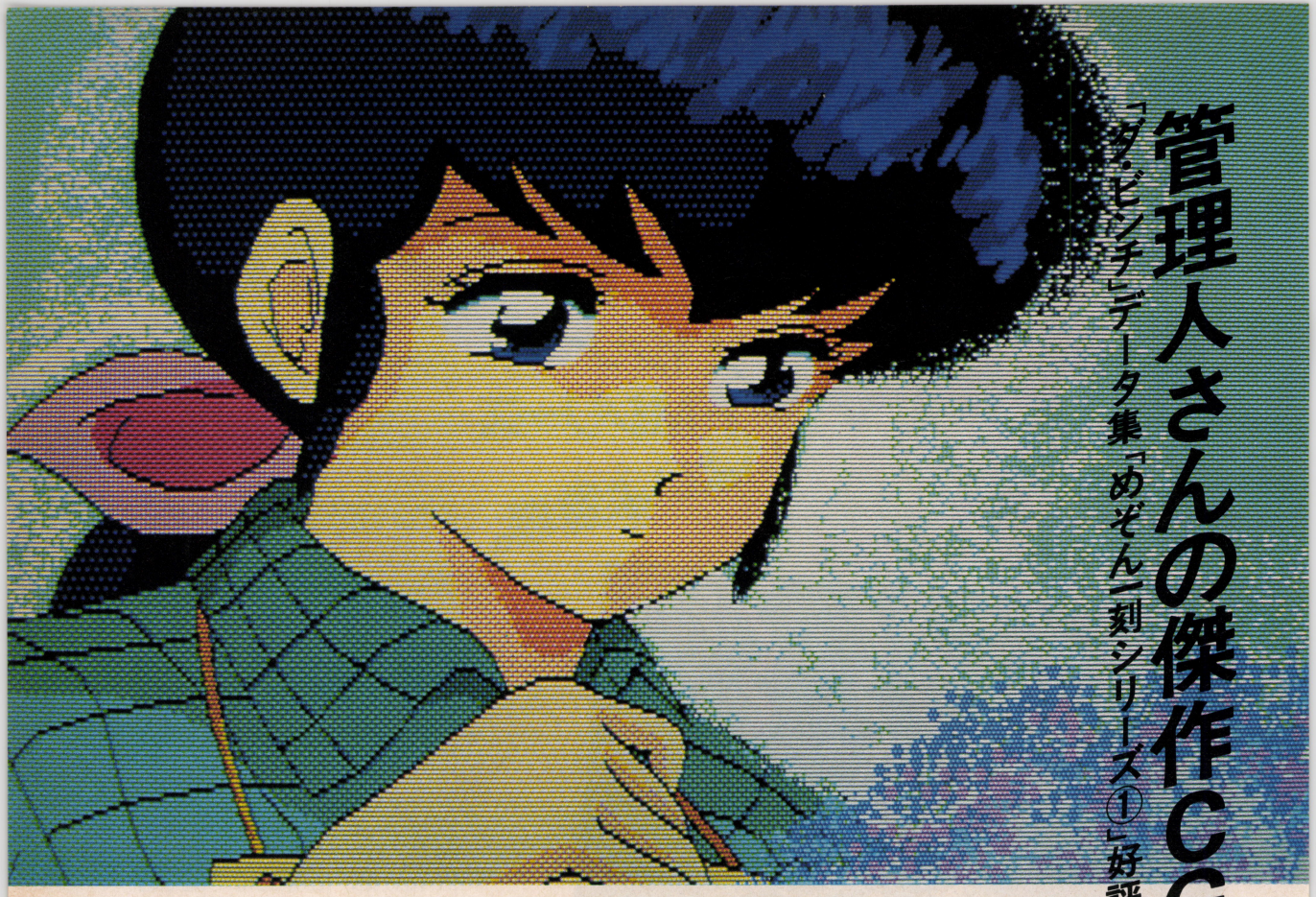
■氏名

■ご住所

■TEL

■販売店名

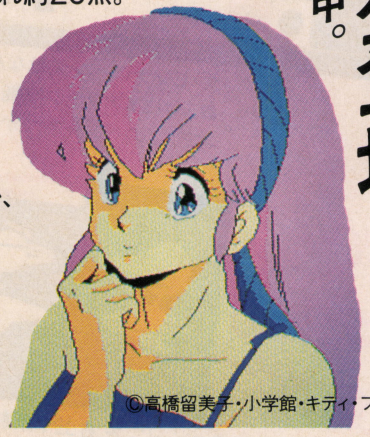
●販売店様へ——この申込書に貴店名ご記入の上、卸元・取次へお送りください。

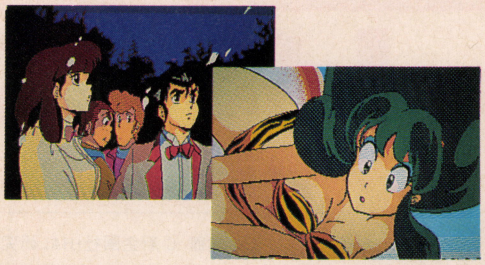


管理人さんの傑作CG新登場。

「ダ・ビンチ」データ集「めぞん一刻シリーズ①」好評発売中。

大好評「うる星やつらシリーズ①」に続く第2弾。
「めぞん一刻シリーズ①」が登場。
傑作CG作品の中から、さらに厳選を重ね、それぞれ約20点。
「ダ・ビンチ」で描いた「ダ・ビンチ」の
ためのCGデータフロッピーディスク。





お求めは通信販売か、
ソフト自動販売機
SV-2000「武尊（タケル）」で

PC-8800シリーズ
X1シリーズ
FM-7／77シリーズ
完全対応

◎高橋留美子・小学館・キディ・フジテレビ

「ダ・ビンチ」データ集

うる星やつらシリーズ①

めぞん一刻シリーズ①

PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7／77シリーズ
共通〈5インチ2D版〉定価(各)2,500円
FM-7／77シリーズ専用〈3.5インチ2D版〉定価(各)3,000円
※いずれも送料含む。

申込方法 下記、通販申込先まで、申込書、代金を同封の上現金書留でお申し込みください。
また、ソフト自動販売機SV-2000「武尊（タケル）」でも販売いたします。

申込先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル
㈱新企画社「ダ・ビンチ」通販係　TEL 03(263)6940

申込書 申込書はP304のオリジナルプログラム申込書を利用してください。または、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号と、②商品名、数量、合計金額と、③使用する機種名、フロッピーディスクのサイズを明記し、代金とともに現金書留でお申し込みください。

「ダ・ビンチ」データ集の作品は著作権によって保護されています。個人で楽しむ以外の利用は著作権の侵害になりますので、公衆の前での表示、店頭デモにはご利用にならないようお願いします。

©高橋留美子・小学館・キティ・フジテレビ

うちらのCGアルバムができたっちゃ。

通信販売で、新発売！

「うる星やつら」をはじめ、ポプコムカセットレーベルなどで紹介された名作CGの中からさらに厳選。ポプコムオリジナルCGコレクションデータフロッピー。好評発売中。

- アナログRGB対応プログラム付
- PC-8801mkIISR／FR／FH／MR／MH 完全対応

ポプコム ディスクCGコレクション1

PC-8801mkIISR／FR／FH／MR／MH(5インチ2D版)対応

定価2,000円(送料含む)

小学館

申込方法　下記、通信販売申込先まで、申込書を同封の上代金を現金書留または郵便為替で送ってください。

申込先　〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル(株)新企画社「ポプコムディスクCG」通販係　TEL 03(263)6940

申込書　申込書はオリジナルプログラムの申込書を利用するか便せんに①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号②品名、数量、合計金額③使用する機種名を明記してください。

CGコレクションの作品は著作権によって保護されています。個人で楽しむ以外の利用は著作権の侵害になりますので、公衆の前での表示、店頭デモにはご使用にならないようお願いします。

海外ソフトウェアダイジェスト

ゲーム向きのローコストマシンAMIGA500が発売されるとあって、海の向こうではまったく新しい傾向のゲームがさかんに発表されるようになってきた。今月紹介する『エイリアン・ファイヤーズ』はその1つ。イギリスでもあやしい動きがすでに出始めている。年末に向けて仰天ものソフトが目白押し。みんな紹介するから待っててね。

ぎょっとするエイリアン
はっとする強盗
パット決めるゴルファー

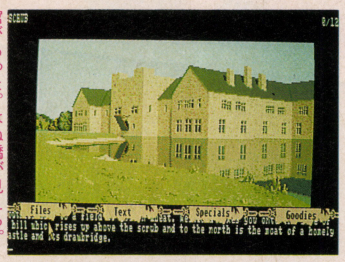
ザ・ニンジャの登場。

おとぎの国の強盗団
Guild of Thieves

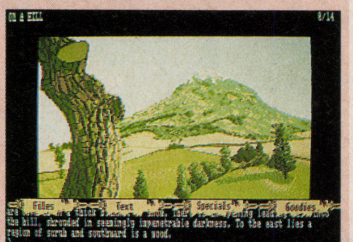
今回の『ギルドオブシーブズ』はレインバードの新作である。内容的には、『ポーン』の続編になる。レインバードはシューティングゲームばかりではなく、さし絵入り対話型冒険小説も得意である。今どきのアドベンチャーゲームにしてはめずらしく、コマンドをキー入力するタイプである。

ゲームのほうは、強盗団となって、ケロブニア国を荒らしまわるという破天荒なものだ。おとぎの国とはいっても貨幣経済が発達しているらしく、なんと銀行があるのだ。もっと意外なことにキャッシュカードまである。そうか、買い物もゲームの楽しみだったんだ。まあとにかくケロブニア銀行に押し入って大金を強奪しようというおそろしいゲームだ。乱暴狼藉をはたらいてもちゃんとコマンドとして受けつけてくるから、これまでのアドベンチャーゲームとは発想を変えなくてはならんようだ。白魔術師からいきなり黒魔術師になったようなもんで、心理的な落差は大きい。作者としても気になるらしく、分厚いマニュアルには、いろんなことが書いてある。マニュアルといっても、「夜盗マガジン」といった感じのおそれ入ったタイトルである。強盗の生活には、サラリーマンなどとちがって、一定のフォームというものは存在しない。そのへんの事情がインタビュー形式で克明にのっている。スラッシュワッカー判事の紹介から話は始まる。なんでも不倶戴天の敵は、判事夫人だそうである。恐妻家なんだ。などなど、じつにくだらない内容ばかりである。まじめにとり合ってはいかん。このくだらなさがゲームのリアリティーを支えているというとおおげさかもしれない。どちらかといえば、『タス・タイム・イン・トーンタウン』のような冗談ソフトのたぐいなのかもしれない。そういえば、ディスクをブートさせると、もろもろのクレジットに交じって、「音楽は、ジョン・ケージから盗んできた」という意味の説明が出てくる。「5分間の沈黙」というやつで、しょっぱなからずっこけるしかけになっている。

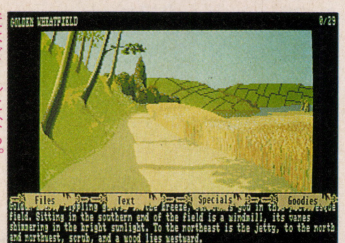
川の中のボートから始まる。



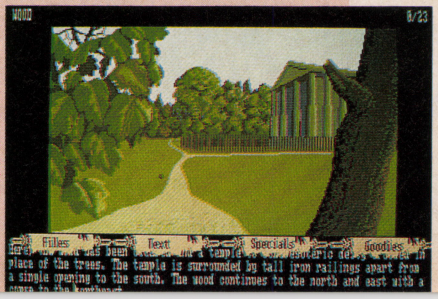
館があった。はね橋が見える。



丘の上。ひねくれた松が印象的。



麦はビールになる。



エンタシス様式の神殿がどうして。

キャッシュカードに3のないサイコロ。

ペブル・ビーチを攻めろ

Championship Golf

攻めのゴルフだい。

またしてもゲームスターの〝チャンピオンシップ〟シリーズである。今回はぐっとおじさんっぽくなって、ゴルフシミュレーションである。ちばてつや氏によれば、ゴルフは、もはや大衆スポーツであるという。これが「週刊少年マガジン」でゴルフマンガの連載を始めた大きな理由なんだそうである。しかしながら、わが『チャンピオンシップ・ゴルフ』は、旧態依然としているかもしれん。というのは、もともとおじさんたちの大好きなIBM PCのために作ったらしく、ゲームそのものがカーソルキーオリエンテッドである。マウスも使うけれども実際には不要である。ゴルフゲームは、どちらかといえばシミュレーションの要素が強くて、アクションの要素は少ない。ドライバーで飛ばすのに、キーをたたきづめにするくらいなもんである。アクションゲームにマウスが使いやすいデバイスであるかどうかは議論の分かれるところではあるが、少なくともキーボードよりは自由度が高いのは事実。もし、初めから、コモドール64のようなゲームマシンのためにゴルフゲームを書くとしたら、キーボードよりもジョイスティックを使うようにしたはず。ゴルフ＝おじさん＝IBM PCという連想がはたらいたにちがいない。仕事の合間にゴルフゲームをというねらいで、あくまでもおじさんオリエンテッドである。

ペブル・ビーチというのは、太平洋側に面した難コースである。風が強くて、いたるところにバンカーがあって、しかもフェアウエイが狭くてややこしく曲がりくねっている。ホールを重ねるにつれて、しだいに眺望が開けて海が見えてくる。絶景である。ここで一句、

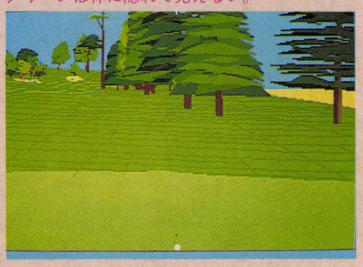
いたずらに　ときを過ごしたり　アミガのグリーン

締め切りが迫っているのに、まだあいつは遊んでいるのだな、という意味。

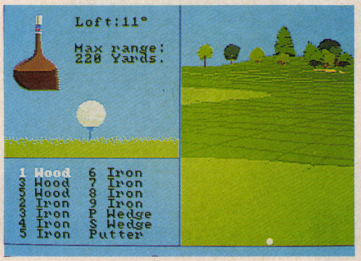
ゲームは１人または２人でできる。もちろん、打数の合計の少ないプレイヤーの勝ちである。そこで、確実性とパワーを競う戦略が必要になってくる。コースをするどく観察すること、そして最適なゴルフクラブを選択すること、アプローチなどなど決めるべきことは多い。そこはうまくしたもんで、ほうっておくと、コンピュータ側がいちおう最適解を自動的に計算してくれることになっている。しかしながら、これではある程度の成績は残せても、「サンデーアヤコ」のような猛チャージは望めない。ここからが勝負であり、本当のおもしろさが出てくるんだ。

「ペブル・ビーチ」は、『チャンピオンシップ・ゴルフ』の世界のゴルフコースの第１弾である。セント・オーガスタやマスターズなどなど続編がいっぱい出てくるんだろう。ひょっとすると、サブ・ロジックのフライトシミュレーターがシナリオディスクを販売しているように、コースだけ別売になるのかもしれない。システム自体は変わらないのだから、この方式なら歓迎できる。

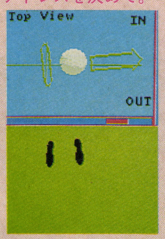
1番ホールの全景。


グリーンは林に隠れて見えない。

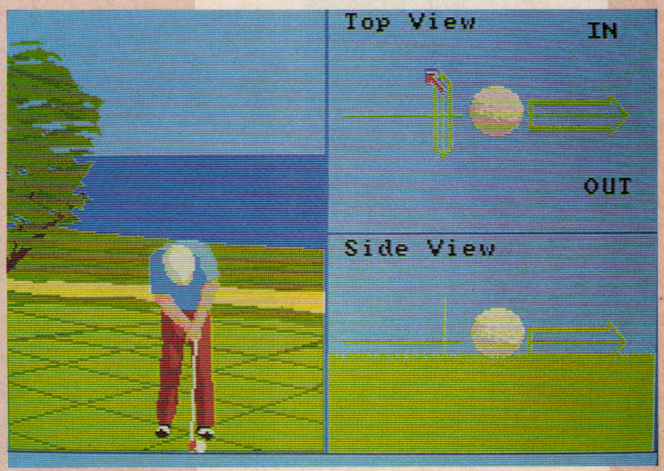
鳥瞰図。コースの研究をしよう。



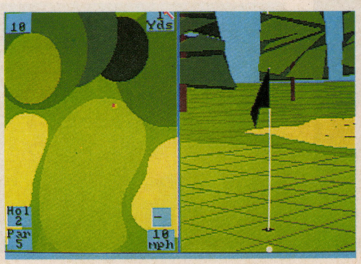
１番ウッドでは220ヤード飛ばせる。



アドレスを決めて。



パターは慎重に。背後に海が見える。



ピンそば１ヤード。ここで気をぬいてはいけない。

仰天のエイリアンシリーズ第1弾

Alien Fires 2199AD

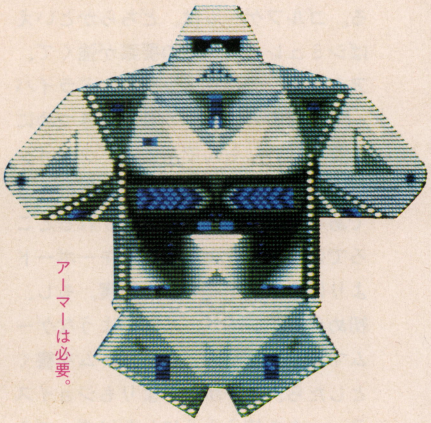
ロックがガンガン鳴るオープニング。

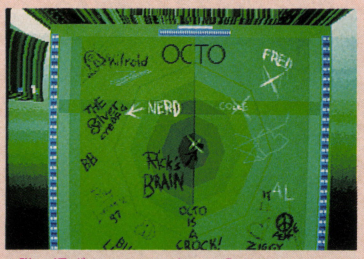
アメリカにかぎらず、海外のソフトは宣伝じょうずである。見本を配ったり、デモソフトをパブリックドメインにしてブレチンボードに流したり、雑誌に広告を打ったりして、さかんにアピールするのだ。ようすを見ながらもりあがったところで一気にリリースにもっていく。前評判が悪ければ、そのままお蔵入りしてしまうこともある。蒸発ソフトというやつで「アレどうなったの」と気にしているうちに結局ウヤムヤになってしまう。不幸な運命である。『エイリアン・ファイヤーズ』の場合、雑誌の広告に出ていたイラストがじつに秀逸なので、期待がもてそうだった。荒涼たる惑星を舞台に宇宙服を着たヒューマノイドと青竜刀を手にした毛むくじゃらのモンスターが背中合わせになっていて、宇宙版西部劇かなと思わせた。広告のコピーによれば、なになに、タイム・ロードとは、

「宇宙の均衡を保ち、混沌と破壊から守る不死の一族のこと」

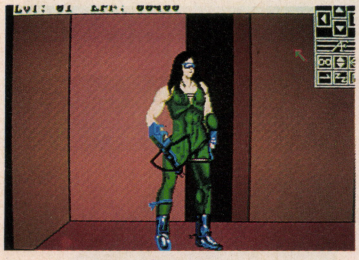
という意味のことが書いてある。これだけではなんだかよくわからんが、ひさびさの本格的なSF小説のよう。つまりは宇宙版ロールプレイング・アドベンチャーゲームである。

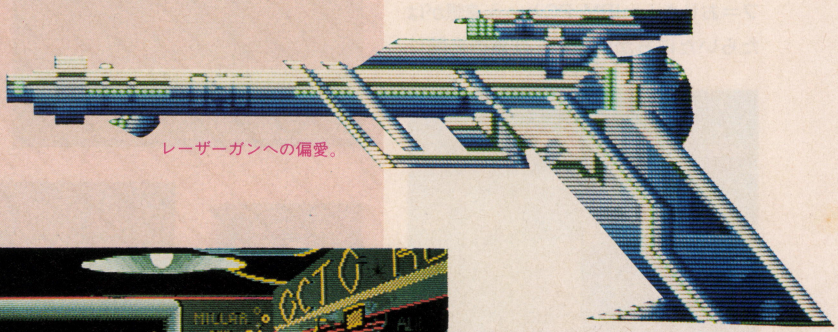
『エイリアン・ファイヤーズ』でまずおどろくのは、その斬新で克明なキャラクターデザインである。アイテムにも手ぬきなしに凝りまくっている。アーケードゲームなみの立体感と臨場感にあふれている。60年代のサイケデリックデザインを彷彿させる。ヒューマノイドは、なぜか全員ブーツをはいていて、筋肉もりもりである。筋肉へのあこがれがあるんだろうか。「北斗の拳」みたい。デザイナーはきっと「少年ジャンプ」の愛読者にちがいない。いったいどんなふうな色使いをしているんであろうかと筆者秘蔵のいろんなツールを使って調べてみると、キャラクターやアイテムには、なんと16色しか使っていないのだ。AMIGAのローレゾ画面は4096色中32色使えるから、背景には、残りの16色を使っていることになる。例によって、ゲームをじかに進めるよりもフロッピーをゴソゴソ探しまわるのが趣味なので、いくつキャラクターやアイテムが入っているかといえば、全部で67個ある。どんな状況で現れるのか見当もつかないキャラクターやアイテムばかりである。とても全部紹介するわけにはいかんので、気味の悪いキャラクターとアイテムを優先してのせることにした。残りを見たい人は、


アーマーは必要。

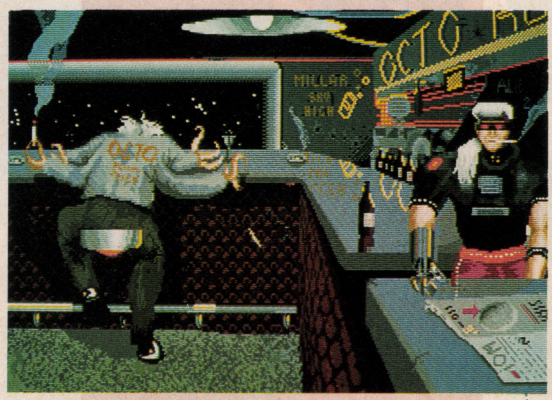


2階に通ずるエレベーターの入り口。


おんどりゃあ、しばきたおしたろか。

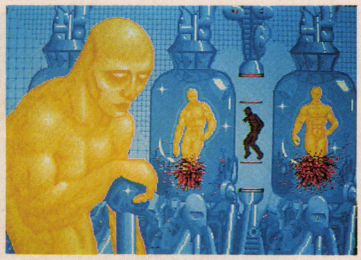

レーザーガンへの偏愛。

ファイトはつらい。
冷酷無残の強さ。



酒場のエイリアン。タコはいいわねー。

オラは死んじまっただ。



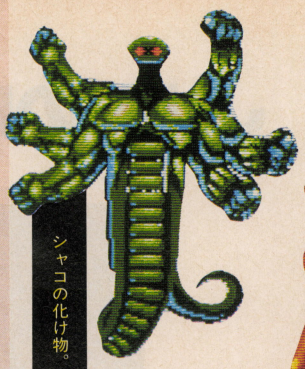
ゲームするっきゃないね。

さて、ゲームの舞台は、西暦2199年の銀河の果てである。この辺境の小さな惑星上に、グレート・マンは、時間そのものの構成をゆがめる装置をつくったという。この装置を切り札にして、タイム・ロードにたてつこうというわけだ。これではいかんので、奇妙な失踪をしたサミエル・クルツを捜し出し、時間転送装置の痕跡をすべて破壊せよというのがこのゲームの主な目的である。ゲームの最初は、RPGのつねとしてキャラクターづくりから始まる。

- 闘争心
- 射撃術
- 外交術（かけ引きのうまい、へた）
- （手先の）器用さ
- 知識、知力
- 追跡力
- 敏捷、機敏

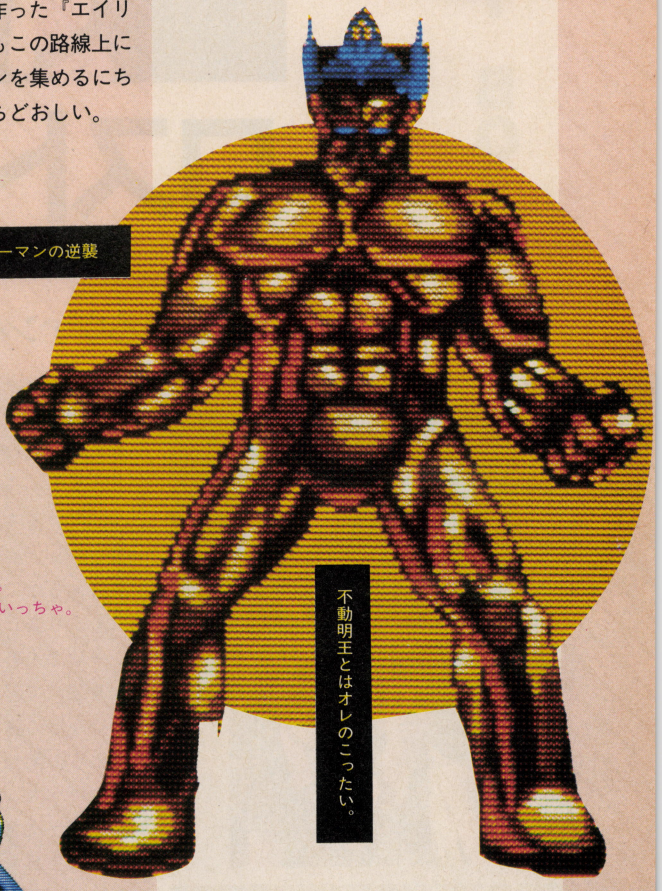
の７項目をそれぞれ点数で指定してやる。初めは弱いので、うっかりバトルするとすぐに死んでしまう。しばらくは、ダンジョンの探索に専念するのが賢明なようだ。どんな結末を迎えるかはお楽しみといったところ。サウンド、ミュージックもみごと。とてもこの世のものとは思われぬ雰囲気をもりあげてくれる。

AMIGAには『マインド・ウォーカー』に始まる異様な雰囲気をもつゲームの系列があって、これがこわいくらいにぴったり決まるのだ。新鋭のソフトハウスのジャグウェアが作った『エイリアン・ファイヤーズ』もこの路線上にあって、熱狂的なファンを集めるにちがいない。第２弾が待ちどおしい。



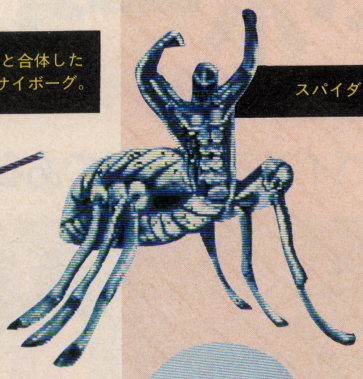
シャコの化け物。

腹のキャタピラーが不気味。



不動明王とはオレのこったい。

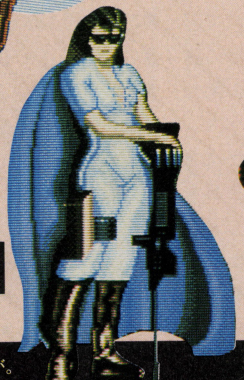
スクーターと合体したサイボーグ。



スパイダーマンの逆襲

ほっとひと息。パイプがうまいっちゃ。

わっちはセミになるんだぞ。



色っぽい。ためいきが。

Guild of Thieves(RAINBIRD) AM,ST ……8,000円
Championship Golf(ACTIVISION) AM,IBM-PC ……8,000円
Alien Fires 2199AD(JAGWARE) AM ……8,000円

※( )内はソフトハウス名
AP(AppleⅡ), AT(ATARI130), AM(AMIGA), C64(Commodore64/128), Mac(Macintosh), ST(ATARI520ST)

Pineapple 6502™ SOFTWARES INC

パイナップルからのお知らせ

当店では通信販売もうけたまわっています。下記住所へ現金書留または振替でお願いします。送料は一律500円ですが、２万円以上は無料になります。

振替先　住友銀行浅草支店　普通335779
有限会社パイナップル
住所 〒101 東京都千代田区神田駿河台
2-1-9アルベルコお茶の水
718 ☎03-294-6502

J.D.の映画にもいろいろある

THE LOST BOYS

ロスト・ボーイ

リチャード・ドナー監督

よみがえるヴァンパイアの町なのである

つっぱりだと思ってたら吸血鬼だった。

これがヴァンパイア退治の3人。

吸血軍団、深夜の襲撃。

『スーパーマン』『グーニーズ』のリチャード・ドナーの最新作がこれ。アメリカはサンタカーラという町に出没するヴァンパイアを子どもたちの手でやっつけるという『グーニーズ』タイプの映画ではあるが、J.D.個人的には『グーニーズ』より楽しめた。夫と離婚したルーシーは2人の息子マイケルとサムの2人を連れて、父親の住むサンタカーラという町に移り住む。お父さんも、そうとうの変わり者で、剝製づくりが趣味という人。だけど、変わってるのは町のほう。なぜだかわからないが、ヴァンパイアたちが勢力をのばしている。町では、人が急にいなくなるという事件が相次いで起こっていた。マイケルは、遊園地で開かれていたコンサートで、かなりのかわいこちゃんのスターという女の子を見つけて、ひと目惚れ。と、これだけならふつうなんだけど、じつは彼女もヴァンパイアのお仲間、というか、ヴァンパイアにされてしまっていたのだ。おかげで、マイケルもヴァンパイアになって、……と、お話は続くんだけど、はたしてヴァンパイアのボスはだれか？　スターとマイケルは無事人間にもどれるのか？　といったサスペンスを連れて、映画はエンディングへと突っ走る。見てて飽きない。まずSFX(ドリーム・クエスト社)がいい。ヴァンパイアって飛ぶんだけど、その飛び方とか、急加速感とかよく出ている。特殊メイクもするどいし。出演者も、メジャーな人はいないけど、どれも個性派で、好演である。とくにヴァンパイアの親分は絶妙な演技。音楽もいいし。製作者の意図どおり「ロマンチックで、こわくて、笑える」映画である。

スター役のジャミー・カーツ。かーいー！

〈松竹富士配給　8月8日公開予定〉

ジョーズ'87

ジョセフ・サージェント監督

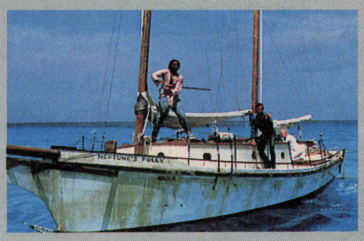
よみがえる海の悪霊なのである

『ジョーズ』シリーズの第4弾。ついに来たるって感じだが、まだものは見ていない。日米同時公開なので、しかたないんだけど、注目作、期待作であることは確か。最近こういうのがふえて、けっこう映画紹介をしてる人たちにとっては困りものだったりするかもしれない。で、この『ジョーズ'87』だけど、一般に、シリーズものって前作とどうだのって評価されたりして、「やっぱりどうの」とか「こうの」とかいわれがちだが、はっきりちがう映画として見たほうがいいと思うのだが、どんなもんだろう。枕が長いのは、映画まだ見てないから、書きにくいんだよね。わかってるか。ストーリーは、フロリダの海で、夫をジョーズに殺された未亡人エレンが、またしても息子のショーンを失うところあたりから始まる。やはりジョーズの犠牲になったのである。そんなエレンをなぐさめようと、息子のマイケルは彼女をバハマに連れていく。だが、ここでもジョーズの影が……、って感じ。ここでも、今度は孫娘が襲われる。間一髪で救出されるんだけどね。で、ふつうだったら、もう海に近いとこは行かないようにするんだろうけど、この主人公のエレンはちがってた。単身、ヨットを駆ってジョーズ退治に出かけていく、という、どっちかというと、『エイリアン2』ふうなノリになってきたりする。

監督は『サブウェイ・パニック』や『マッカーサー』のジョセフ・サージェント。J.D.は前のほうしか見てないけど、おっそろしくサスペンスをもりあげるのはうまいはず。出演は、シリーズ常連のエレンにロレイン・ゲイリー。それから、『ハンナとその姉妹』のマイケル・ケインなど。

『ジョーズ』（第1作）の生みの親、S.スピルバーグも、今作のシナリオを読んで、「18ページまで読んだところで、自分が連発銃を握り、海に向かって撃ちまくっているような気にさせられた」といってるらしい。夏休み第2弾の目玉なのである。

この人はマイケルかな？



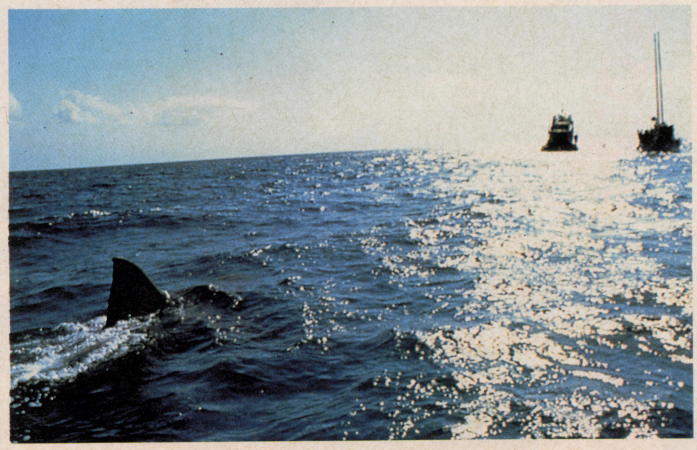
夏だから海の映画なのだっ！

一見、平和すぎる光景なのだが。

危機一髪で助けられた孫娘。

〈UIP映画配給　8月8日公開予定〉

JAWS '87



IDOL NETWORK アイドル ネットワーク

浅野愛子

あなたに私の思いが届くように…

あさの あいこ

浅野愛子（本名・樋口弘美）　昭和45年3月2日生まれの17歳。今夏公開の東宝映画『漂流教室』ヒロイン。8月1日12インチシングル「銀の妖精」リリース。TBS系TV「僕の姉さはパイロット」出演決定。

この夏公開されたSF映画「漂流教室」のヒロイン役で、衝撃的デビューを飾った、美少女。男の子たちが待ちに待ちこがれていた女の子の出現だけに、心も妙に高ぶってしまう。

愛と美の妖精・愛子17歳

初めて会った人なら、まず感じるにちがいないと思うのは、彼女はほんと、近ごろめずらしいほどの、不思議な透明感を漂わせた美少女だ。オーラというんだろうか？彼女の美しい瞳を見つめていると、なんだかこう、心にいだいている不純な感情とか、よこしまなものとか、よごれた何かがフッと浄化されるような感覚さえ覚える……。ひょっとしたら、彼女は、人間の美少女なんかじゃなくてどこか夢のような、人知れない森の中で、木の精だの泉の精だのユニコーンだのにかしずかれる美しいニンフ、愛の妖精なのかもしれない。いや、きっとそうだろう。フェアリー。幼いときに、夢の中に何度も現れた、秘密の園とか、小人の国とかそんな不思議な無何有郷にいざなってくれた、楽しげで陽気なフェアリーたち。彼らに心をゆだねるだけで一足飛びに、そんなネバーネバーランドへ旅することができた。いま、ぼくたちの目の前にあるやさしいまなざし、しなやかな肢体、そしてなによりも、その不思議な透明感にあふれる美しさはぼくたちをそんな夢の中へ誘ってくれたあの妖精を思わせないわけにはいかない。ささくれた冷たい現実の中に生きるぼくたちは、子どものときにそうしたように、ただ彼女に心をゆだねるだけでいい。秘密の森の奥から今によみがえった妖精を、人は詩を作って賛美する。彼女にはこんな詩もふさわしい。森の精のささやきに　ふり向くのだれ？　鈴のようなせせらぎに　ふるえるのなぜ？　時計のない森の奥に　鍵のない窓辺　星のわなの三叉路で　だれか守って

（麻生圭子　銀の妖精）。不思議の国の愛子、17歳。現在と未来のはざまにたたずむ。

不思議の森のユートピアから

口づけしたくなるやさしいほほえみ

大林宣彦監督に愛されて…

浅野愛子ちゃんといえば、とにかく、この夏公開された東宝系の映画『漂流教室』のヒロイン役でのデビューがいちばん大きな話題だ。もちろん、映画出演は初めて。それもヒロインだから、そうとうなプレッシャーがあった。ハッキリいって、きつい仕事だったし、英語劇であるということで、セリフの勉強とか、なかなか大変だったらしい。けれども、監督の大林宣彦氏が、彼女にじつにほれこんだ。彼女の天稟を高く評価していた。才能のある監督に愛された彼女は、みごとに、初めての大役をこなし、あの壮大なスケールの映画の完成に貢献した。そしていま、彼女は2作目に意欲を燃やす……。

同時進行シミュレーションレポート 地球防衛軍

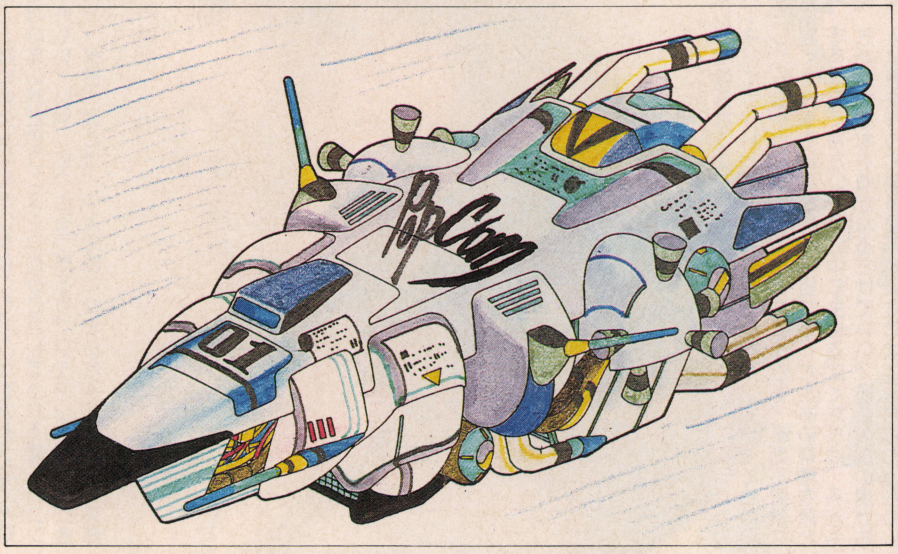
カラーリング・コンテスト

選考結果発表

応募してくれたみんな、ありがとう!! アイデア、技術ともにレベルは高いぞ。

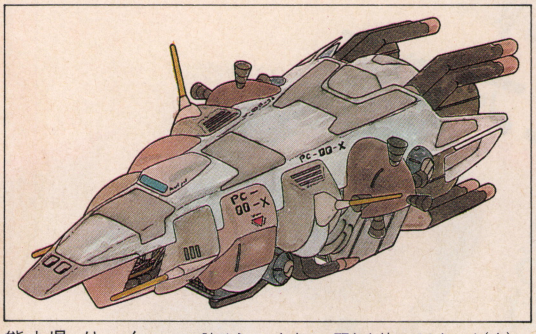
最優秀賞

富山県・高屋麻里子

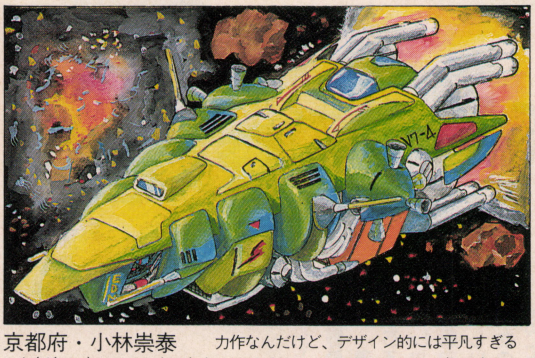


ボカァまりこって名、好きだなァ(河西)。スピード感がある(ダマシ)。ハデ~ダネ~(中山美穂調で……)(南)。女性ならではの配色(中山)。

優秀賞



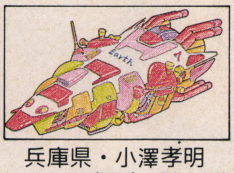
熊本県・りっく　強そう! 今度この配色を使ってみたいネ(南)。色のセンスがよろしい。質感を意識すれば、グランプリだったかも(中山)。



京都府・小林崇泰　力作なんだけど、デザイン的には平凡すぎるかな(ダマシ)。バックまで色をつけててリッパ。でもイモ虫は×(河西)。

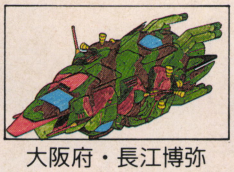
入選

兵庫県・中路正明
ダイタンなタッチに迫力がある(佐古)。目立った(ダマシ)。

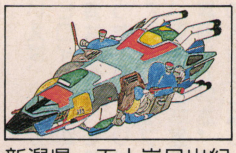


兵庫県・小澤孝明
おいしそう!(河西)　過激な色使いがなんともいえない(ダマシ)。

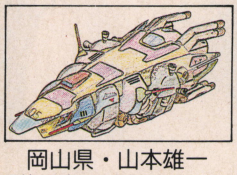
兵庫県・野嶋晴之
確かにこれは目立ちません(南)。審査では目立ちました(佐古)。



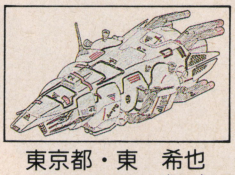
大阪府・長江博弥
スペースジャングル向き?(永浜)　とんでもない保護色だ(ダマシ)。



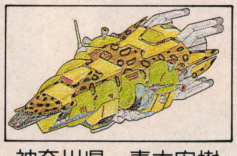
新潟県・五十嵐日出紀
銀色がとってもヨロシイ(南)。メタリックでリアルだ(ダマシ)。



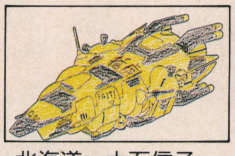
岡山県・山本雄一
配線まで細かく色分けして、ていねいにぬってくれたネ(ダマシ)。



東京都・東　希也
君はマンガの読みすぎ(河西)。リアルすぎる!(南)



神奈川県・青木宏樹
ぬくぬくあったかそう(南)。こういうぬり方好きだぜィ(ダマシ)。



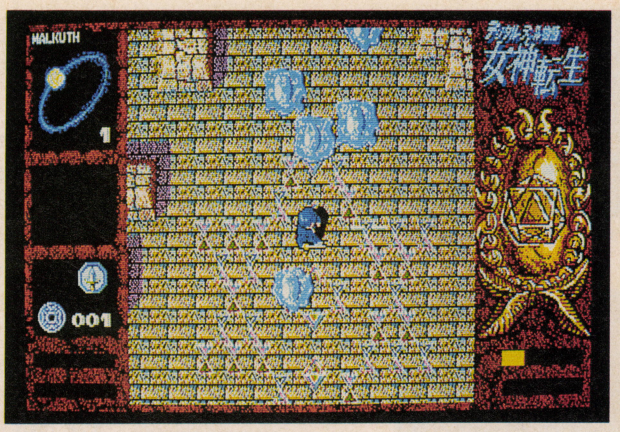
北海道・大石信子
阪神の応援席にこんなのが現れたら楽しいだろうネ(ダマシ)。

福岡県・松尾耕一郎
じつに平和な雰囲気(ダマシ)。イモ虫が血を出してるみたい(江沢)。

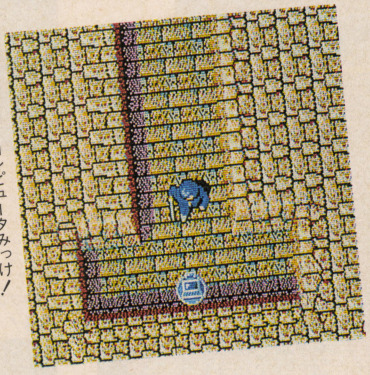
新作ソフト情報

monthly SOFT RADAR

夏休み前の発売をめざし各ソフトハウスもガンバッたようで、今月はなかなかの力作がそろった。特集ページとあわせて、キミの好みのソフトをじっくり選んでほしいな。



スタートはここから。



ハンドヘルド・コンピュータみっけ！

魔神ロキをたおして弓子を救い出せ！

1『女神転生』

デジタル・デビル物語

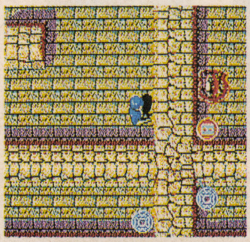
日本テレネット

なかなかやるじゃん

先月は開発途中のバージョンを紹介したんだけど、今月は担当が変わってMYAHKUNが完成版をプレイしてみた感じなんかをお伝えしようと思う。

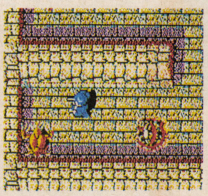
この『デジタル・デビル物語　女神転生』は春にビデオアニメ化されたけど、はっきりいってあまり評判はよくなかったみたいだ。ぼく自身はまだ見てないんだけど、そういうウワサは聞いていたもんで、ゲームのほうも正直なところあまり期待していなかったんだ。

ところがゲームはビデオとはちがったね。ま、どうせたいしたことないだろうと思ってやり始めたんだけど、やってみるとこれがなかなかのもんだったんである。グラフィックはきれいだし、けっこう大きなキャラがなめらかに動きまわる。画面内のキャラの数が多くなってもスピードが落ちたりもしないから、アクション性をそこなうこともない。88でよくこれだけのものが作れたもんだと、テレネットの技術力



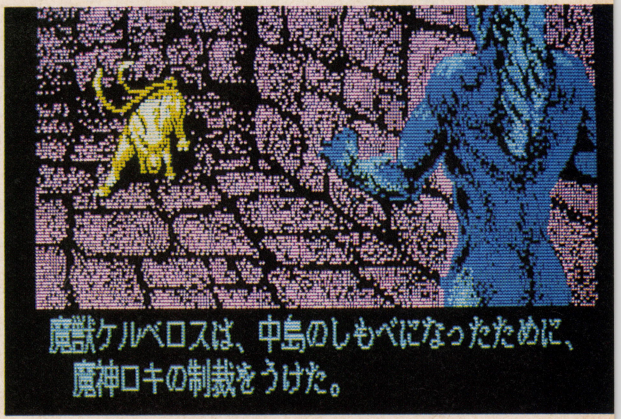
HHC用のバッテリーがあるぞ。

右下のトンネルから次のフロアに進むのだ。



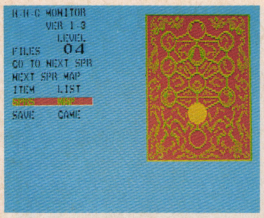
エビみたいなドノンって、きらいだぁ。

ソロモンの手裏剣は1回とると50発撃てる。



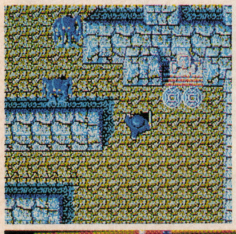
PC-8801mkⅡSR, FR, MR, TR, X1シリーズ, FM77AV, PC-98シリーズ[R]7,800円 MSXメガROM6,800円

今月はくやしいけど前編ということで、来月の後編を期待してて！

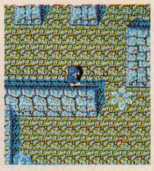


次に進むセフィラーの確認ができる。

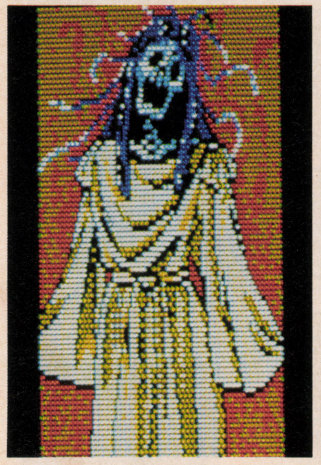
マップがあれば次のセフィラーの構造が見られる。これはセフィラー2。



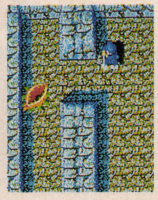
祭壇に寄ると……



ザコはきれいだけど敵なのだ。



イザナミからのメッセージが。



このフローラは悪趣味！

ぼくが開発状況を知らなかったせいもあるけど、もともと期待していなかっただけに、思わぬ拾いものをした気分なんである。ぼく個人としてはこういうタイプのゲームが好きってこともあって、これは絶対最後までやるっきゃないっ！と思うんだけど、今のところはまだ3分の1も進んでいない状態なのだ。これはなんたって締め切りまでの時間がないのが原因だ。できたてのソフトを紹介するってのは、これだからつらいぜ！

というわけで、編集長に頼みこんで来月もこのゲームのためにページをもらうことに成功した。来月までにはもっとやりこんでおくからね。とりあえず今月は前編ってことにしておこう。

やっぱりマップは作らなきゃ

原作では舞台は現実の世界らしいけど、ゲームでは白鷺弓子がクリスタルにされて連れ去られたということにして、弓子をとり返しに中島が魔界へ足を踏み入れていくという設定に変えたから、舞台は魔界そのものになっている。

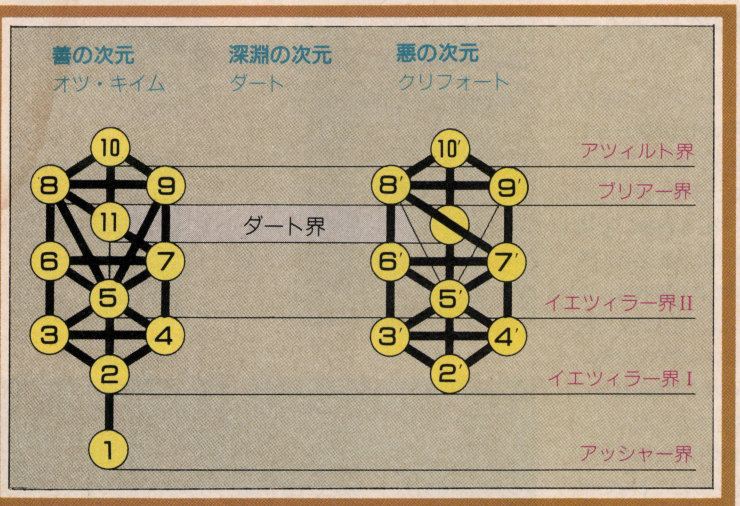
魔界は善の次元オツ・キイム、悪の次元クリフォートと、その2つの次元をつなぐ深淵の次元ダートの3つに分かれている。これら3つの次元は全部で20のセフィラーから形づくられていて、セフィラーとセフィラーのつながりは図のようになっている。見てのとおり、善の次元と悪の次元は5つの世界に分かれているけど、これ自体はゲームを進めていくうえではたいした意味をもたない。むしろ世界によって画面の色と出てくる敵の種類が変わってくることのほうが大事だろう。

各セフィラーはさらに8つのフロアに分かれているから、全部で160のフロアがあることになる。フロアとフロアのつながり方はセフィラーによって全然ちがうから、フロアのつながり方のマップを作っておかないと、まるで先に進めなくなるのは目に見えている。

たとえば図を見ると、セフィラー4からはセフィラー2、3、5、7に行けることになっているけど、セフィラー2とつながっているのはフロア2だけだし、セフィラー5とつながっているのはフロア8だ。こんなところまでは図を見てもわからないから、細かいマップはやっぱり自分で作らなくちゃならないのだ。とはいっても、これがけっこう大変なんだ。1つのセフィラーから次のセフィラーに移るときにマップのアイテムを持っていれば、次のセフィラーのフロアのつながり方を見ることはできるけど、これもどれがどのフロアかまではわからないから、あくまで参考程度にしかならないんだよね。やっぱ、地道にマップは作っていくしかないんだろうな。

マップ形態

このマップだけでも複雑なのに、セフィラーごとのつながりはもっと複雑だ。マップ作りがゲームを解くカギだ。



①	マルクート	Malkuth	
②②	イェソード	Yesod	
③③	ホード	Hod	
④④	ネーツァハ	Netzach	
⑤⑤	ティフエレト	Tiphereth	
⑥⑥	ゲヴーラー	Geburah	
⑦⑦	ヘセド	Chesed	
⑧⑧	ビーナー	Binah	
⑨⑨	ホクマー	Chokmah	
⑩⑩	ケテル	Kether	
⑪	ダート	Daath	

デジタル・デビル物語 女神転生

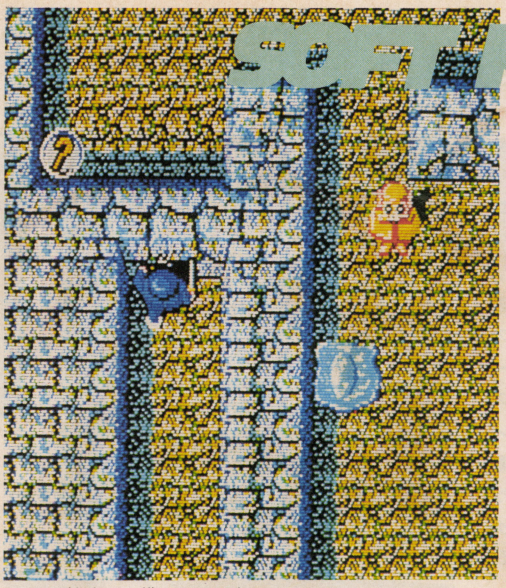
アイテムをとりまくれ!

スタートはセフィラー1のフロア1の中央からだ。1つのフロアはだいたい8画面分ぐらいの大きさで正方形をしている。フロアとフロアは直接か、またはトンネルのようなものでつながっている。

スタートしたら、まずは左のほうに行ってフロア2へ入ろう。すると中央の下のほうにハンドヘルド・コンピュータがあるだろう。まずこれをとっておかないといろんなメッセージが出てくれないのだ。それにこいつはときどきバッテリーをとってやらないと、イザというときに動かなくなるから気をつけなきゃならない。

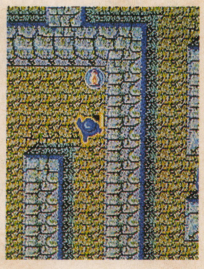
ハンドヘルド・コンピュータをとったらフロア1にもどって、あとは順番にフロア3から8まで進んでいけばいい。途中に落ちてるアイテムはかたっぱしから拾っていこう。拾うと困る毒薬みたいなものはないようだからね。このゲームでは1つのフロアから別のフロアに行ってまたもどってくると、レモラの杖みたいに1つしかないもの以外のアイテムはまた同じ位置に復活するから、これをうまく利用できれば楽だ。たとえばトンネルの近くにアイテムがあったら、何度も出たり入ったりして同じアイテムを何度でもとれるのだ。とはいっても一度に1つしか持てないアイテムも多い。それにこのとき敵キャラもすべて復活してしまうから要注意。せっかく敵をたおしても、うっかりトンネルに入ってしまうと、そのフロアはまた敵だらけになっちゃうのだ。とくに強い敵だったりするとあとが大変だぞ。敵の出現する位置や種類はある程度ランダムな場合もあるみたいだけどね。

いずれにせよセフィラー1は導入部ということで、かなり楽にできている。敵もあまり強くないようだし、最初はここで操作の練習を十分にしておいたほうがいいだろう。そしてフロア8をぬければ次はセフィラー2だ。ここまできて初めてセーブができる。そう、セーブはセフィラーとセフィラーの間

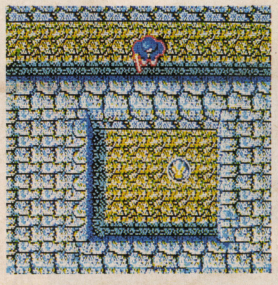


レモンの杖がある。横にいるのは商人のニーハオ。

ニーハオが売っているアイテム。



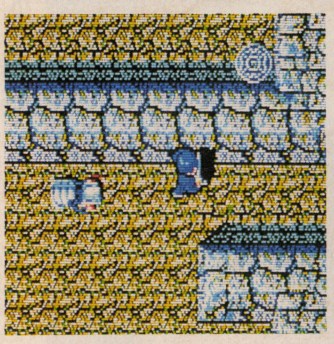
ランプがあった。



あのケルベロスを助けなきゃ。

なんだこいつ。やたら強いぞ。

持っているアイテムの一覧だ。



こいつはすぐ寄ってくる。

杖と手裏剣を組み合わせると、ほら、カベを通りぬけて攻撃できる。

でしかできないのだ。また、このとき持っているアイテムの一覧を見たり、マップを持っていればそれを見ることもできる。

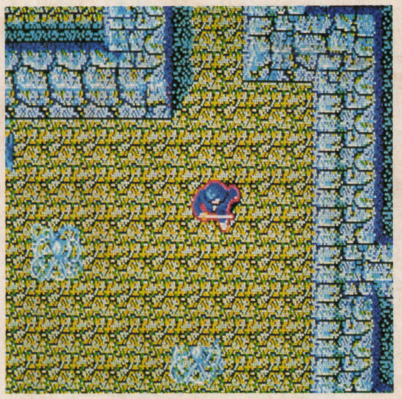
セフィラー2からがいよいよ本番だ。フロアのつながり方も1みたいに素直じゃない。それにここから先はワープする場合も出てくるのだ。セフィラーによってはワープしないと行けないフロアがある場合もある。ワープポイントは黒っぽいシミみたいになってる場合が多いから、注意して見ればすぐわかるけど、なかにはほかと全く同じ色の場合もあるから、そのときは勘に頼るしかないね。

セフィラー3以降でやらなくちゃならないことは、まず電子獣ケルベロスを助け出すことだ。ケルベロスは中島に忠誠を誓ったために、ロキに制裁を受けて閉じこめられてしまったのだ。彼を助けると、いつでも呼び出せるようになる。ケルベロスを呼び出すと中島と合体して、しばらくの間体当たりで敵をたおせるようになるんだから、これは強いぜ。ケルベロスはあちこちにいるみたいだけど、どれか1つを助ければいい。いちばんスタートに近いところでは、セフィラー3のフロア7にいる。ここに行くにはフロア8からワープするんだけど、このワープポイントは黒っぽくなってないのだ。とにかくフロア8の右上の広場をくまなく動きまわってみることだね。

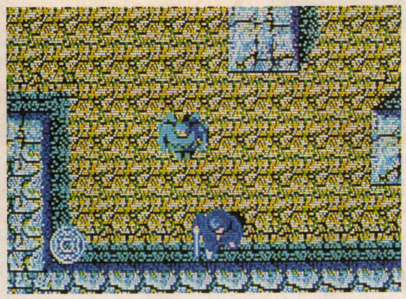
また、ところどころにある祭壇に行くとイザナミが現れて情報をくれるから、これも必ず行くようにしよう。イザナミに会うごとにインフォメーションレベルが上がって、より正確な情報をもらえるようになるのだ。

＊　＊　＊　＊

このゲームはアクションだけど、RPG的な要素がかなり濃厚だ。経験値の表示こそないけれど、武器は敵をたおすほど強くなるなど、ちゃんとアクションRPGになっているのだ。そんなこんなで、先へ進むほどむずかしくなるけど、できがいいからやってるとやっぱりおもしろい。今月は具体的なことはあまり書けなかったけど、来月までにたっぷり遊んで、できれば最後まで行きたいと思う。さてどうなることやら。

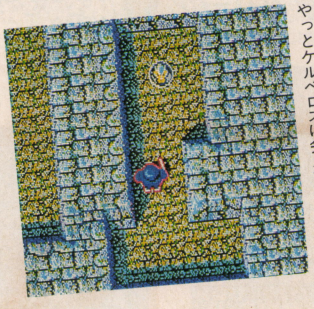


猫の瞳をとると、見えなかった敵が見えてくる。

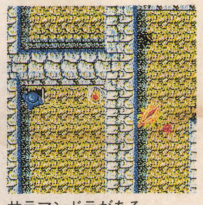


このカラテカにはサイフが有効。

こいつはすばやいから囲まれないように。



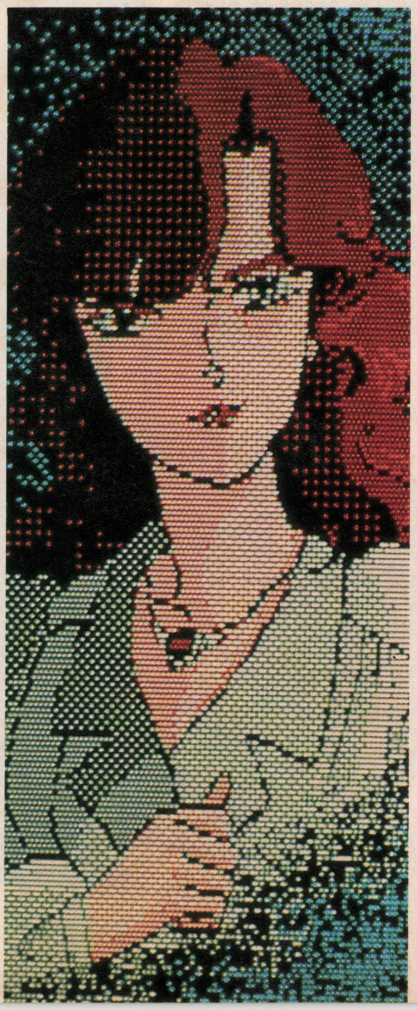
やっとケルベロスに会えた。



サラマンドラがある。

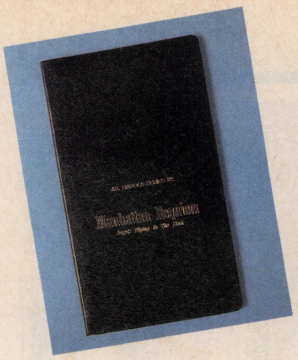
それっ、ケルベロスに変身だ！

これはサイフ。



小原先生はロキの手先に。

いきなり悪の次元にワープして、あせってしまった。



会った人のシールを手帳にはって捜査を進めるのだ。

J.B.ハロルドシリーズ第2弾 連続自殺事件の謎を追え！

2『マンハッタンレクイエム』

闇に翔ぶ天使たち

リバーヒルソフト

まずジャドの事務所で事件の説明を受けよう。

3通の手紙がJ.B.を大都会へといざなう

リバーヒルソフトの新作『マンハッタンレクイエム』は、好評だった『殺人倶楽部』の続編ともいえる推理ものののアドベンチャーゲームだ。しかし続編とはいっても前作と直接のつながりはないので、前作を知らなくても問題なくプレイできるから心配はいらない。

主人公は前作と同じくJ.B.ハロルド。リバティータウン警察の刑事だ。今回の事件は地元リバティータウンをはなれ、大都会ニューヨークはマンハッタンが舞台なのだ。

ことの起こりは前回の「ビル・ロビンズ殺害事件」からおよそ1年後のある日、J.B.のもとに前回の事件で証言をしてくれたサラ・シールズから、クラブ〝M&M〟のカードが送られてきたことから始まる。

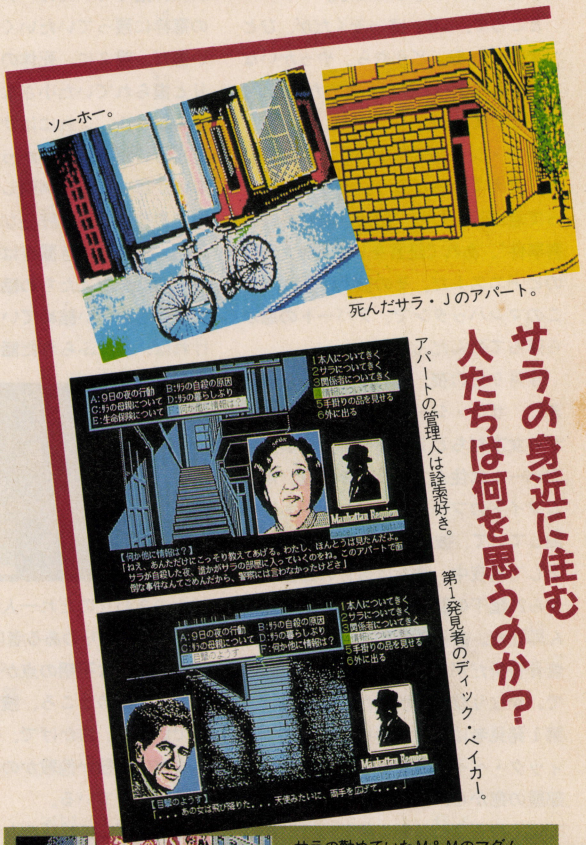
なぜ彼女はこんなものを送ってきたのだろうかといぶかるJ.B.であったが、その10日後、今度はかつての同僚ジャド・グレゴリーからサラ・シールズが死んだとの手紙が舞いこんだのだ。

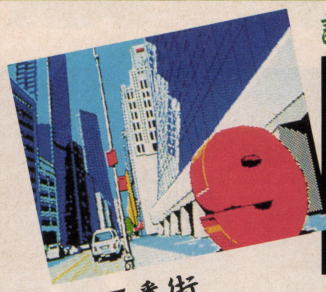
ではその手紙を紹介してみよう。

「親愛なるJ.B.ハロルド君へ

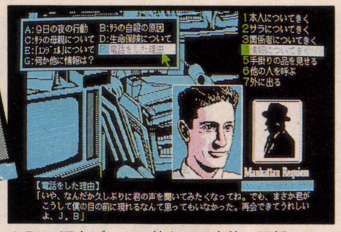
J.B.、久しぶりだな、元気でやっているか。早いものでリバティータウンをはなれてもうすぐ1年、心配をかけた体のほうも、むかしほどのムリはきかんが、まずまずだ。

さて、例の新しい仕事のほうだが、おかげでなんとかやっていけそうだ。考えてみれば、保険の信用調査なんて





謎は深まって……



J.B.の旧友ピート。彼もこの事件に関係しているのか？

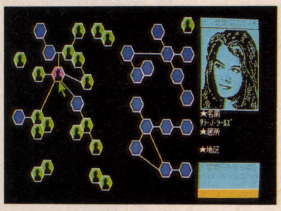
仕事、退職刑事のオレにはおあつらえ向きだったのかもしれんな。

ところで、J.B.、さっそくだが、ひとつ相談がある。どうやら、やっかいなことに首を突っこんでしまったらしい。話を聞いてくれ。

〝サラ・シールズ〟という名前の若い女、覚えているだろう。そうだ、先だって君が担当した〝ビル・ロビンズ殺害事件〟、あれで証言をしてくれたパブのピアニストだ。その彼女が死んだ。このマンハッタンで、アパートの窓から落ちて死んだんだ。

今月９日の夜、その不幸な事件は起きた。サラ・シールズは３カ月ほど前から女友だちと２人でダウンタウンのアパートに住んでいた。その夜、ルームメイトのフラニー・ビンセントは外泊していて、彼女はひとりきりだった。そして真夜中、彼女は自分の部屋の窓から25階下の路上に転落した。もちろん即死だ。直接の死因は転落による頭蓋骨骨折だが、死体のほうは全身打撲で、かなりひどい状態だったらしい。第１発見者は向かいのビルの住人でディック・ベイカーという男だ。自分の部屋の窓から、彼女が飛ぶように落ちていくのを目撃したと証言している。ニューヨーク市警の捜査によると、事件当時、彼女の部屋のドアは内側からカギがかかっており、訪問者の気配はなかったとのことだ。部屋の中は荒らされたようすもなく、ルームメイトの証言では盗まれたものもなかったらしい。まあ、ふつう、この状況からすると、彼女はみずから死を選んで飛び降りたと考えるのが、いちばん妥当なところだろう。

ただ、この一件には少し気にかかることがあった。まず、第１に、彼女が落ちたと思われる部屋に残されていた、ある形跡。それはまるでだれかがすがりついたかのようにはげしく引き裂かれ床に落ちていたカーテンと、古い木の窓枠に残っていたいくつかの真新しい傷だ。第２に、死体の右手にしっかりと握られていた小さな古いブリキのオルゴール。これにはサラ自身を除く２人分の指紋が見つかったが、だれのものかはいまだに判明していない。そして最後に、最も肝心な彼女の自殺の理由。遺書や書き置きは何も発見されなかった。友人たちの話によると、彼女には最近思い詰めていたようすもなければ、男にふられた話もなかった。



人に会うことに人間関係図が埋まっていく。

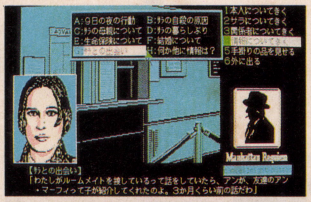
彼女のまわりのだれ一人として、その理由に心当たりのある者はいなかった。

このような不明の点が残るにもかかわらず、今のところ、捜査は何一つ進んでいない。おかげで、彼女の死は、いまだに自殺か他殺かの結論が出ないままになっている。

ところがこの状況のなかで、ついに警察の捜査体制に不満をもった者が現れた。それは彼女が加入していた生命保険会社の人間だ。知ってのとおり、生命保険というものは死亡原因が自殺の場合、その保険金は支払われないことになる。彼女の死因がはっきりしないなかで、彼らだけはどうしても彼女は自殺したと確定したかった。そして、警察の捜査が一向に進まないことにいらだち、それなら自分たちで彼女の自殺を早急に立証しようと考えたわけだ。もちろん、費用はうんとお安くすませたい。そこで、このジャド・グレゴリー事務所に仕事がころがりこんできた

さまざまな人々の中へ J.B.は分け入っていく

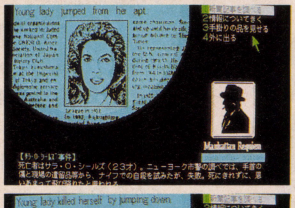
サラのルームメイトのフラニー。



この黒人刑事は何を調べているのか？

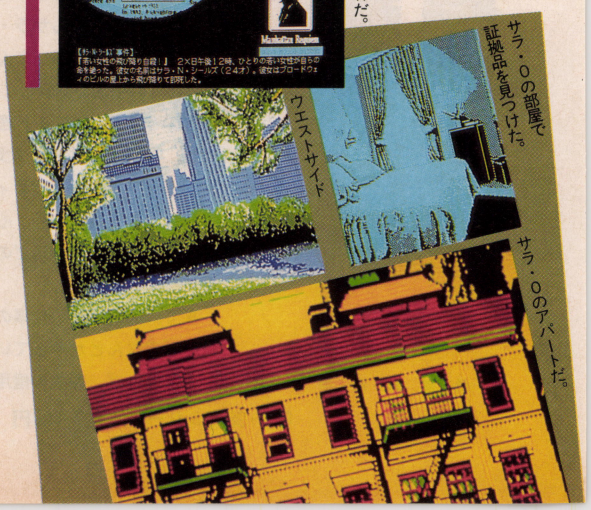
新聞にも重要な情報が。図書館は情報の集積場。

図書館ではジャドの娘ジェーンが協力してくれる。



サラ・Oの死亡記事。

こちらはサラ・Nだ。



というわけだ。

とにかくオレは捜査を開始した。ところが、調べれば調べるほど、この事件には次々とおかしなことが出てくる。たとえば、サラ・シールズの生命保険についてだが、なんとサラ・シールズの保険金の受取人はサラ・シールズだった。もちろん、その人物は死んだサラとは別人だ。つまり、サラ・シールズが、自分と同じ名前をもつ別の人間を受取人にして、保険に入っていたということだ。受取人になっているほうのサラ・シールズはウエストサイドに住む22歳のブティック店員だ。２人の関係はいちおう友人となっているが、どうやら複雑な事情がありそうだ。そして、そのほかにも……。 J.B.、つまりこうだ。こいつはただの自殺なんかじゃない。まちがいなく、とてつもない何かが隠されている、やっかいなしろものだ。そして、そのことを知った以上、オレはこの事件を解決しなくてはならん。そうだろうJ.B.。ただ、正直な話、はたしてそれがオレひとりの手に負えるものかどうか、そこが心配なだけだ。今ここに君のような男がいてくれれば、とオレが思ってしまうのはやっぱりわがままな話なのだろうか。

ずいぶんと長い間、君の顔を見ていない。よかったら近いうちに一度顔を見せてくれ。事務所の近くに居ごこちのいいアイリッシュ・バーも見つけた。いつでもグラス２杯分のギブソンを残して待ってるよ。

わが最高の相棒へ

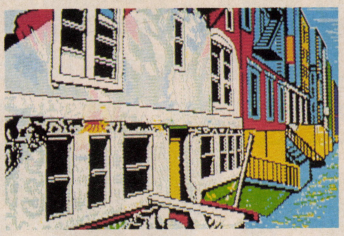
ジャド・グレゴリー」

ずいぶん長々と引用してしまったが、この手紙がすべての状況をいい尽くしているといえるだろう。

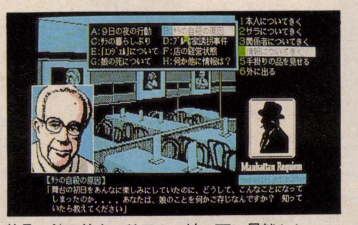
とくに事件らしい事件もなくヒマをもて余していたJ.B.は、この手紙を受け取ってからすぐに休暇をとり、ニューヨークへと飛んだのだった。

情報は足でかせぐ、これが捜査の基本だ

というわけで、J.B.はジャドの要請を受けて、サラの死の真相を知るべく捜査を開始するわけだが、今回は休暇中のうえ、ニューヨークというまったくの管轄外での捜査なので、刑事として



イーストビレッジ



サラ・Nの父ウィリアム。娘の死に呆然としているようだ。

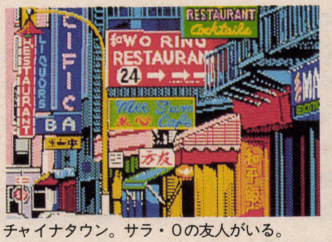
イーストサイド。高級住宅街だ。

ハーレム。スラム街だ。

ウォール街。金融関係の街だ。

活動するわけにはいかず、私立探偵のような立場で行動することになる。したがって、ある程度証拠をつかんでいても、こちらから容疑者を呼び出したり逮捕する権限はまったくない。ひたすら証拠を集め、それをつきつけて容疑者に自白させるようしむけるしかないのだ。もちろん暴力でおどして自白させるなどということはできない。

ゲームにはマニュアルはついていないが、そのかわりに３通の手紙とマン



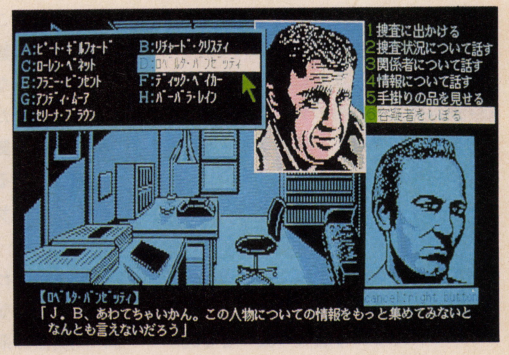
チャイナタウン。サラ・Oの友人がいる。

ハッタンの地図、捜査手帳とそれにはるための容疑者たちの顔写真（？）のシールがついてくる。プレイヤーはJ.B.（J.D.ではない）になりきり、出会った人たちの顔写真を手帳にはって調査結果を記入していきながら捜査を進めていくわけだ。

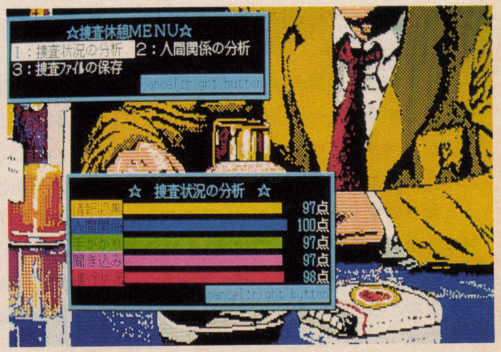
３通の手紙のうち２通は先にあげたサラとジャドからの手紙。もう１通にはJ.B.が同僚のキャサリンに頼んだサラについての調査報告が記されている。

それによるとサラのフルネームはサラ・J・シールズ。年齢24歳。血液型A

容疑が濃厚なら、対応も変わってくるのだが。



ほら、もうひと息だ！



型。出身はニューヨークのマンハッタン。職業はピアニスト。10歳のときに両親が離婚、母親に引き取られる。16歳のときに母親が失踪、それからは、ひとりで各地を転々として暮らす。20歳のころにリバティータウンに現れ、酔客相手のピアニストとして働き始める。半年前に「マンハッタンで母親といっしょに暮らすようになった」とマスターに告げて店をやめている。以後、連絡なし。

父親のリチャード・クリスティは現在マンハッタンの5番街で貴金属店を経営。母親のクラウディア・シールズは依然消息不明、といったところだ。

実際の捜査はジャドの事務所からスタートする。まずジャドに状況についての説明を受ける。とくに関係者の住所をきいておかないと、聞きこみを始められないのだ。

では聞きこみを始めよう。最初はソーホーにあるサラのアパートに行ってみる。まずは現場から、である。アパートの管理人にサラの写真を見せると、J.B.のことをサラの恋人だとでも思ったらしく、警察にはいわなかったが、本当はサラの死んだ夜、だれかがサラの部屋に入っていくのを見たと証言してくれた。まずはいきなり殺人である可能性が出てきたことになる。

次に第1発見者のディック・ベイカーのところへ行く。彼はひたすら無口で暗い男だ。結局彼のところでは、飛び降りたのを見たとの証言しか得られなかった。しかし彼はまだ何か知っていそうな手ごたえがあった。自分の殻に閉じこもる彼の口から何かを聞き出すには、足しげく通って彼の心を開かせるしかなさそうだった。

サラのルームメイト、フラニー・ビンセントの話からは、彼女はサラとあまりうまくいっていなかったという印象を受けた。

今度はサラの父親の貴金属店に行ってみる。まず現れたのは店員のジョニー・ギアだ。フラニーは恋人だといっていたが、ジョニーのほうはどちらかというとサラに気があったらしい。それに彼はサラと11日にデートの約束をしていたという。自殺をする人間がデートの約束などしておくだろうか？　それにもう1つ。彼の話から、フラニーがウソをついたことがわかった。これで彼女がサラに嫉妬して殺した可能性も無視できなくなってきたことになる。

次いで現れたサラの父リチャード・クリスティは気のおけない感じのする男。彼から得ることは何もなかった。

そして次はサラの勤めていたクラブ〝M&M〟へ……というぐあいに、足をのばしていくわけだ。聞きこみをするにつれ、新たな関係者が浮かび、複雑な人間関係の系図ができあがっていくわけである。一度では聞き出せなかったことでも、何度も足を運ぶうちに新たな情報を得たりして、捜査は進んでいくのである。

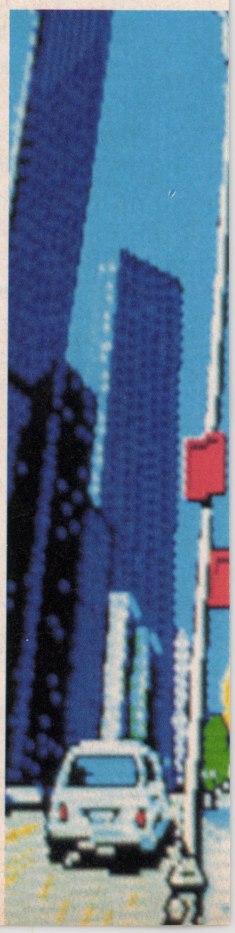
そうこうするうちに、もう1人のサラ、サラ・Jの保険金の受取人サラ・O・シールズも、数日前に飛び降り自殺を遂げていたことがわかる。これで保険金殺人の可能性は薄れたが、新たな疑惑が身をもたげる。そのうえサラ・N・シールズという女性も飛び降り自殺をしていたことがわかり、事件はいよいよただならぬ様相を呈してくるのだが、だからといってサラという同姓同名の女性の連続自殺事件は、じつはターミネーターのしわざだった、などとはならないので安心してほしい。

捜査を進めていくうえでは、ある程度捜査が進んだらジャドの事務所に帰って、状況の整理をしてみることも大切だ。そうすることで新たな発見があるかもしれないし、ジャドが情報を仕入れていることもある。また、ジャドの娘のジェーンの勤めている私立図書館でも情報が得られることもある。BARブレスでは捜査状況の分析、人間関係の整理とゲームのセーブができる。

ゲーム全体としてのできをみると、操作性はマウスを使えることもあって抜群だし、グラフィックもきれいだ。しかしなんといってもシナリオのできのよさがこのゲームをすばらしいものにしている。加えて、手紙や手帳が捜査の雰囲気をもりあげて、ガンバルぞという気分にさせてくれる。というわけで、このゲームはすべての人におすすめできる★★★のできであるといい切ってしまおう。

収集した証拠品の数々

左上からM&Mのカード、サラの母の手紙、オルゴール、香水、白い錠剤、台本。いずれも重要なものばかりだ。



PRODUCE

キミの心臓は恐怖に耐えられるか!?...

3『プロデュース』

デービーソフト

静かなる戦慄

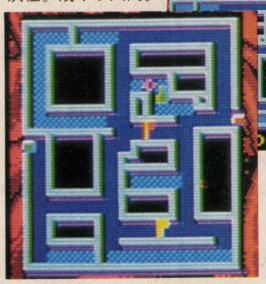
ホラーがブームである。映画館では、このところ、なにかしらその手の映画をやっている。かつては、夏が相場だったけど、今ではオールシーズンいつでも来なさい、といったところ。専門誌やコミックなども、相次いで発売されて、なかなかにぎやかである。

とはいうものの、お目にかかるのは、低予算B級・血しぶきタップリ・トマトケチャップホラー。出血大サービスとばかりに飛び散る血を見ていると、単に気持ち悪いだけか、あるいは、こわさを通りこして、ほとんどギャグとしかいいようがない気分になってくる。だいたい、そんなに血を飛ばして、もしエイズだったりしたらどうするんだ!(注：エイズは血液で感染します) ゾンビの中には、きっとエイズで死んだヤツだっているかもしれないんだぞ、といらぬ心配をしてしまうのだけど、だいたい恐怖とは、もっと根源的なもの。ただ血を見せるとか、内臓をえぐり出せばいい、という安直なものではない。そういったものを使わずに、心臓を直接ゆさぶるようでなければ、と思ったりするのであります。

というわけで、このデービーソフトの新作『プロデュース』、そんな数少ないほんものの恐怖をあつかったものの一つ。先月号の特集でもとり上げたけど、手下の妖怪を使って、人間たちをおどろかして恐怖を味あわせるというもの。しかも、殺さないで、恐怖だけを何度もあたえる、というわけで、考えてみればとても暗い。血を見るという派手さはないけれど、恐怖としてはこれ以上のものはない気がする。

妖怪は、30種のなかから選ぶ。

マップ。ピンクが妖怪。残りが人間。

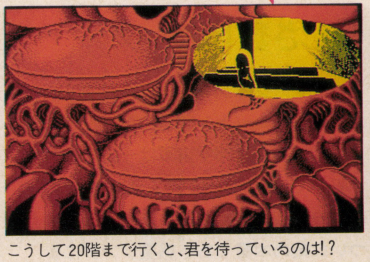


画面は、3D表示。

戦闘モード。弾が3発当たると妖怪は死ぬ。

エレベーター。マップには出ないので注意。

キャーッ!



こうして20階まで行くと、君を待っているのは!?

逃げられると、こうなってしまう。

ストーリーは、廃墟と化した建物にまぎれこんでしまった人間3人を、最上階の20階まで追いこむというもの。時間は、夜の7時から明け方5時まで。方法は、さっきも書いたけど、手下の妖怪を使って、おどろかしながら1階ずつ追い詰めていく。妖怪の種類は30ぴき。それぞれパワーのちがいや、出現パターンのちがいによって、こわがらせ方に差が出てくるので、場面に応じてうまく使おう。同時に出せる妖怪は8ぴきまで。設定はゲーム中いつでもできるので、慣れないうちは、人間の動きに応じて、そのつど配置するほうがいいだろう。各階にはエレベーターがどこかにあって、上下どちらに行くかはわからないけど、そこに追いこむのも一つの手である。

ただし、まぎれこんだ人間は、じつは超能力者で、極限状態になると、突然こちらを攻撃してくる。戦闘モードというのだけれど、そのとき弾が3発当たると、その妖怪は二度と使えなくなってしまう。あわれである。

そうやって、時間内に最上階まで追いこめれば、こちらの勝利。映画的なエンディングを、君は見ることができるだろうか？ 部屋を暗くしてやってみると、なかなか気分が出るので、心臓に自信のある人、おためしください。

PC-8800シリーズ、PC-9800シリーズ ¥6,800円 問デービーソフト☎011-222-1088

ピカッと光るロゴ。

これがMSXのグラフィック？

両端からネオ・ストーミーガンナーが飛んでくる。

4『SUPER LAYDOCK』

T&E ソフト

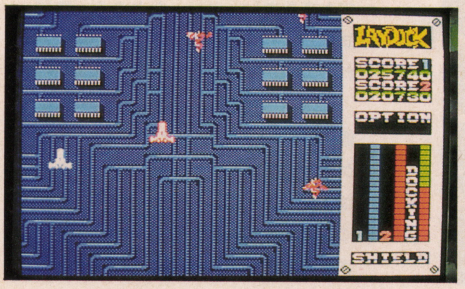
魅力たっぷりの世界

『レイドック』はMSX$_2$マシンの売り上げをのばしたとうわさされた。「1ドットのエクスタシー」というキャッチコピーのついたこの超美麗シューティングゲームは、当時のゲーム少年たちをうならせた。グラフィックの美しさは彼らの部屋を一瞬にしてゲーセンに早変わりさせた。さらに、1ドット単位のスクロールと超高速キャラクター移動でプレイヤーのもっている力を最大限に引き出すことで、シューティングゲームを100%楽しませたのはいうまでもない。ちょっとはプログラムの知識があったボクなんかは、複雑な動きをするキャラクターがおどろくほどたくさん出てくるので、開発スタッフやMSX$_2$の底知れぬ実力を感じてしまった。そのウルトラソフトが、なんと、下位機種のMSXに移植されてしまったのである。それも『スーパー』の名前がついてだ。キャラクターや背景のあちこちが微妙にグラデーションされていたりして、とてもMSXへのまともな移植はムリだろうと思っていた。T&Eソフトの実力には本当におそれ入った。すごいすごいといってばかりもいられないので、とくと中身を見てもらおう。

楽しさ数段アップ

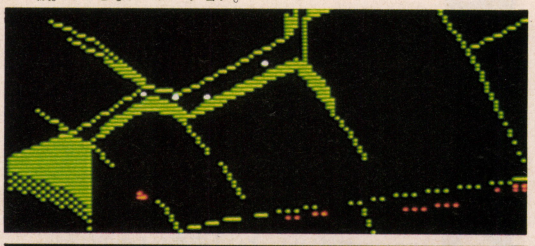
オペレーションレイドックと呼ばれた惑星ベイムートン奪還作戦はみごとに成功した。連邦宇宙軍は一気に攻勢に転じて、敵ギルセン軍を追い詰めた。戦いを有利に進めたまま連邦宇宙軍はついに敵の本星である惑星ゾンデにま

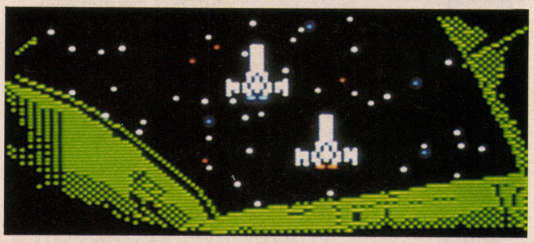
2人同時プレイは今回も可能だ。



LSI面は、スーパーになっても健在。

母船のハッチが開いて勇ましく発進する2機。みごとなアニメーション。

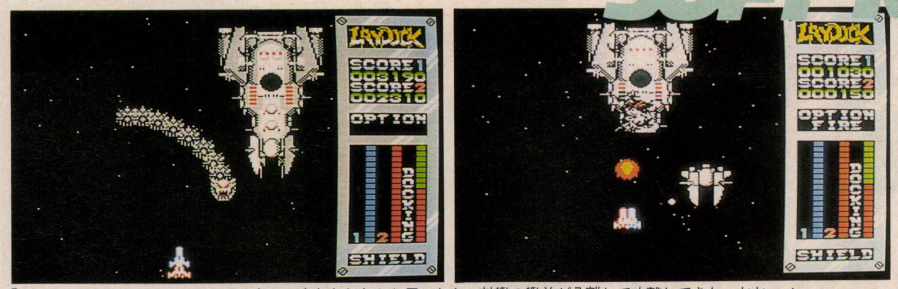




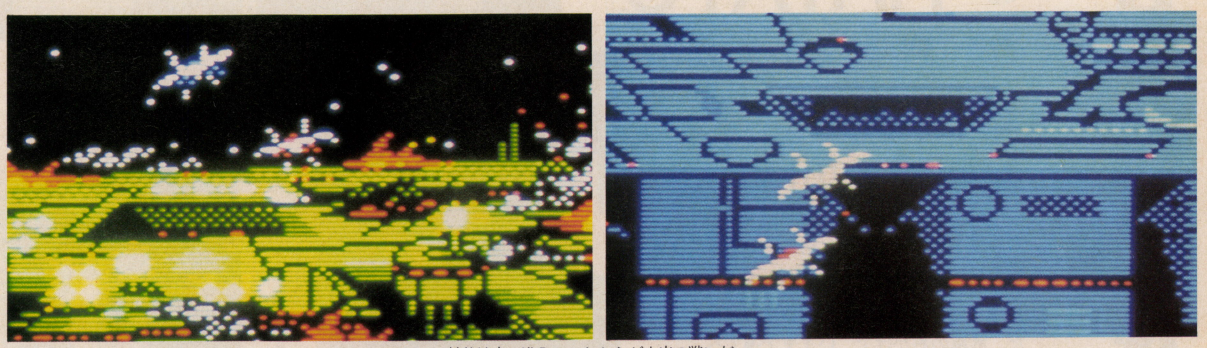
〝スーパー〟の名に恥じないかっこいいシューティングゲームだ！

MSX、MSX$_2$ 2メガロム 6,800円 問T&Eソフト☎052-773-7770

デカキャラとの戦いは壮絶であるっ！



『スペースハリヤー』のデカキャラみたいのをたおしたかと思ったら、敵艦の艦首が分離して攻撃してきた。おおっ！



敵基地内に進入。これからが本当の戦いだ。

で迫った。ギルセン軍も、超巨大惑星基地ソレイユをついに完成させて、一気に反撃に出た。ソレイユの力は強大で、それまで優勢に戦ってきた連邦軍も苦戦をしいられた。むしろ、形勢は逆転したといえた。事態を重くみた連邦軍は、かねてから航空宇宙技術局に開発を要請していたネオ・ストーミーガンナーを、試作機ながら出動させざるをえなくなった。ついにスーパーレイドック作戦は動きだした。暗号名は〝ミッションストライカー〟である。しかし、この作戦は軍の上層部の一部にしか知られないまま、秘密裏に進行していた。君たちは、士官学校生のなかから選ばれた優秀なパイロットだ。要塞ソレイユを破壊することができるか。運命は君たち2人にかかっている。

『スーパーレイドック』は、名前を登録して2プレイヤーで遊べるところや、協力し合ってシーンをクリアしてレベル100まで行き、ラストに司令部から評価を得るという基本ラインは前作『レイドック』と同じだ。それではいったいどこがスーパーなのか？

その1

2メガロムの大容量でシーンが6から14ステージに大幅アップしたこと。とくに12、13、14シーンは切れ目なく連続していて長期戦になる。また、いくつかのシーンごとに数カットのビジュアルシーンも用意されている。全部が完全なアニメーションなので、とーってもすんごいのである。おかげで『スーパーレイドック』のストーリーが手にとるようにしてわかるのだ。

その2

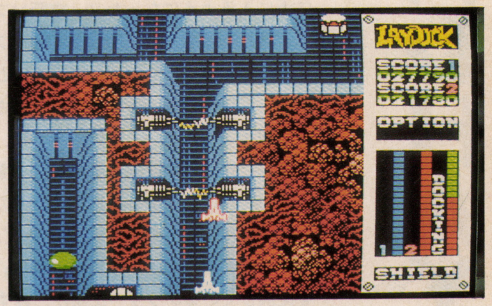
各シーンのバリエーションがふえたと同時に、敵のザコキャラやラストに出てくるビッグキャラクターも個性が強くて手ごわいものになった。もちろん、迎え撃つネオ・ストーミーガンナーもより強力な数々の新兵器を備えていて、万全の構えだ。

実際にプレイしてみた印象は、まず第1に、ビジュアルシーンが効果的に使われているなという感じがしたこと、そして、もう1つは、さすがにスーパーの名前がついているだけあって、『レイドック』よりプレイヤーの実力が求められていて、格段とむずかしくなっているということだ。

シューティングゲームが初めてという人や、慣れていない人には、少し手間どる内容になっている。しかし、中級者以上の人にとっては血わき肉躍るような十分楽しめる仕上がりになっている。

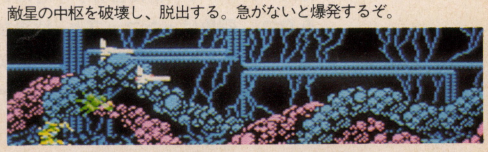
『スーパーレイドック』はMSXだからといってバカにはできない。

MSX2版の前作を名実ともにこえたといえる。



バリアだ。どうやってぬけよう。

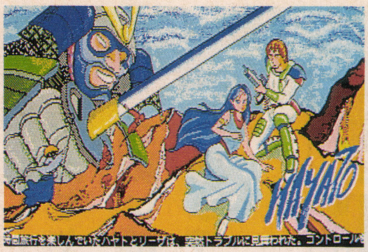
敵星の中枢を破壊し、脱出する。急がないと爆発するぞ。



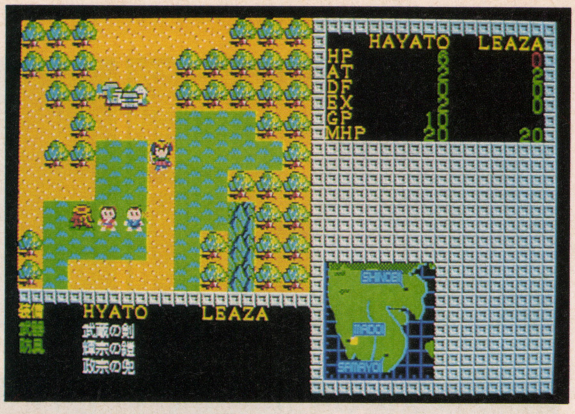
もっとガンバレHAYATOくん！

5『HAYATO』

ブラザー工業株式会社・ソフトベンダー武尊



強引に設定を聞かされてしまうノダ。



左上がスクロール画面。中央上に町が見える。右上がパラメーターを表すウインドー。ハヤトはまだおそろしく弱い。右下は、いまいる世界のマップで、あいているスペースに残り3世界のマップが入る。

地味だけれども なかなかの力作

「ソフトベンダー武尊」のことはもうポプコム読者なら知っている人も多いだろう。いわゆるソフトの自動販売機だ。武尊のおかげで、いままで遠くへ行かなきゃ買えなかったソフトがすぐに手に入るようになったり、市販ソフトよりも安価なため、より多くのソフトを楽しめるようになった人も多いと思う。武尊はそういったメリットにさらに加えて、オリジナルの、つまり、武尊じゃないと手に入らないソフトをいくつか世に送り出してきた。今回の『HAYATO』もその1つなんだ。ただ、今までのと違うのは、今度は『武尊』を提供しているブラザー工業が、みずからソフト開発に乗り出した第1作目ということなんだ。ハードメーカーとして知られていたブラザー工業がソフトの開発まで手がけるってことは、ちょっとしたニュースだ。

ストーリーに関しては8月号の武尊レポートでも紹介したが、時空を思いのままに飛びまわっていた隼人とリーザが、マシンのトラブルによって闇将軍の支配する裏江戸へ迷い込んでしまう。しかも、隼人とリーザは離ればなれになってしまう。プレイヤーは隼人となって裏江戸のどこかにいるはずのリーザを見つけ出し、無事に自分たちの時代に戻るのが目的。画面構成は見てのとおり、ちょっと古いタイプの4方向スクロール（常に自分が中心にいるやつ）、四角ばったマップと、地味ないでたちであるが、処女作としてはなかなかの力作。その意気込みはしっかと伝わってきましたぞ。

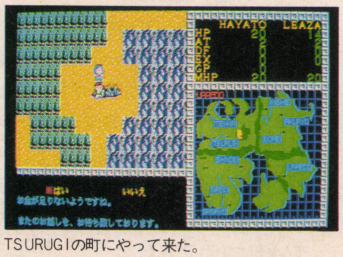
■ ■ ■

ヒットポイントを回復させる宿屋。ちろん金が必要だ。

武器、防具屋。先々の戦いに必要な武具が手に入る。

道具屋ケンちゃんでーす（ウソ）。薬草しか売ってない。

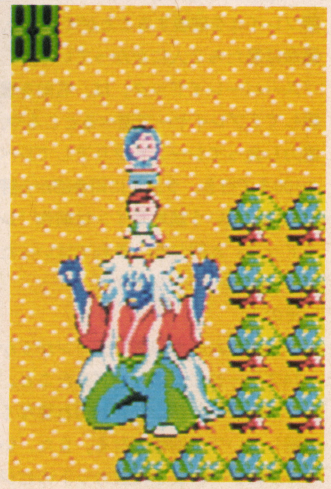
わりと美しめのキャラクター。



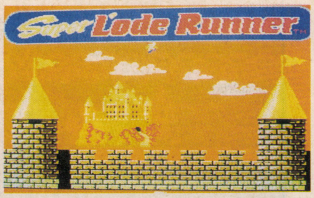
TSURUGIの町にやって来た。

町中の風景。冷たーい感じ。

突然出てきた敵キャラにアッサリとやられてしまった。



PC-8801mkIISR以降　2枚組　5,800円　問 タケル事務局☎052-263-5895

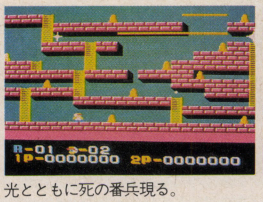


星に乗ってコマンダーの登場。これより魔神帝国の地下世界にいどむのだ。

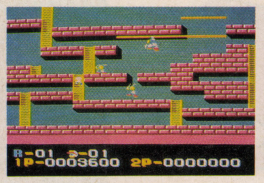
奥深い、知的ゲームはいかが？

6『スーパー ロードランナー』

アイレム

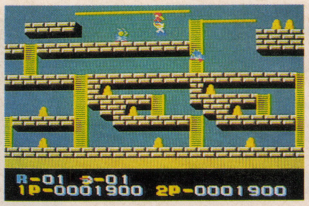


光とともに死の番兵現る。

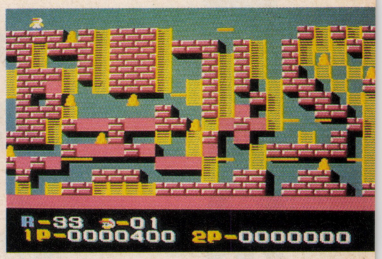


やったね！　1面クリア。ハシゴが出たぞ。

うーん。自分が穴に落ちてどーすんだよ。



2人同時プレイではこんなこともできる。



どひゃーっと、33面だぜ。

パズルゲームの大御所『ロードランナー』が、スーパーになって登場である。

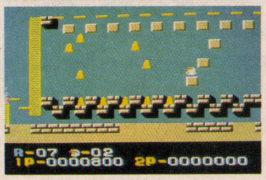
わたしはPOPCOM初登場の拓だ。中学生読者の諸氏のなかには、すでにわたしを知っている御仁もおられるかもしれないが（ある筋では局長などと呼ばれている）、なに、知らない？　あ、そうでっか。ま、とにかく、ひとつよろしく——。

さてさて、『スーパーロードランナー』であるが、最近のAVGやRPG、はたまたシミュレーションなんぞに押されて、何を今さらって感じがしないでもないが、バカにしちゃあいけない。これはこれでなかなか奥深い知的なゲームなんである。

この『スーパー……』、この手のゲームだけあって、ストーリーと呼べるほどのものはないんだけど、いちおう設定を紹介すると、われらが主人公のコマンダーに課せられた使命は、魔神帝国に奪われた宝を奪回すること。迷路のような敵の地下世界に侵入し、宝を守る死の番兵たちの手から宝を奪回し、生還できるのであろうか……。とまあ、こんな感じだ。

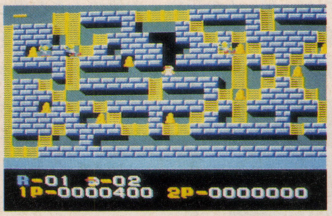
コマンダーの武器となるのは最初から持っているレーザードリルのみ。これでブロックに穴をあけ、敵を落としたり、ブロックの間に埋まっている宝を掘り起こすのだ。フロア全部の宝を拾い終わると、上のほうに次の面に行けるハシゴが現れる。こうして2面、3面と同じ要領でクリアしていくわけだが、そこは当然、面が進むにつれ攻略はむずかしくなってくる。また、フロアには掘れるブロックばかりでなく、掘れないブロックや、すりぬけられるブロック、動かせるブロックなどもあるので、そこらへんをよく認識して行動しないと命とりになる。自分の掘った穴に落ちてはい上がれなくなってしまうことほどバカなことはない。

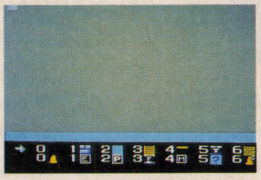
あんなとこにある宝はどーやってとるんだろう。



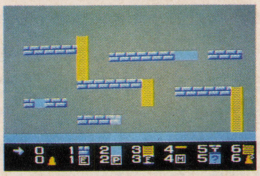
自滅を覚悟で行くと、なんと隠しブロックが……。

チャレンジステージ。1面からしてややこしそう。

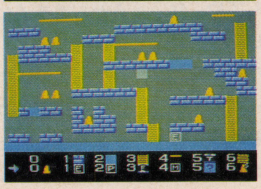




エディットモードを使って、自分だけのオリジナル画面を作ってみよう。



ブロックを配置して、ハシゴをかけて……。



こんなもんかな。

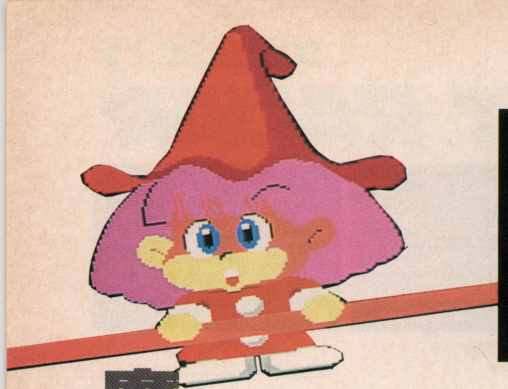
ステージ数は1人プレイ時の場合33面。また2人で協力しながらプレイする2人同時プレイも用意されていて、これが18面。もちろん最初のステージからでなく、途中の面からも始められるよう、メニューモードで自由にラウンドをセレクトすることもできる。得点は敵を1回も殺さずにステージをクリアしたり、穴に落とさずにクリアしたりすると、高得点のボーナスポイントが得られたりする。

そのほか、少しハイレベルなキミにはチャレンジステージとして、ちょっとやそっとじゃクリアすることの困難な、むずかしいステージが27面もあるので、腕と頭に自信のある方はひとつ挑戦あれ。

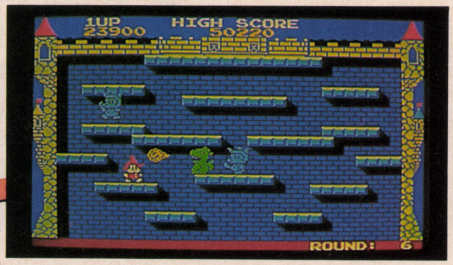
そして、それさえもすべて攻略したゾという高橋名人と山下某氏を足して2で割ったような御仁には、あとはもう自分で楽しんでくれと、自分でステージ画面を作れるエディットモードがついている。これで自分だけの1プレイ、2プレイ用の画面をデザインして遊ぶことができる。いわゆるコンストラクションだね。でもよく考えて作らないと攻略不可能パターンになったりするので、やっぱプレイするより作るほうがむずかしいかもね。ビデオゲーム版を知ってる人も知らない人も一度挑戦してね！

■ ■ ■

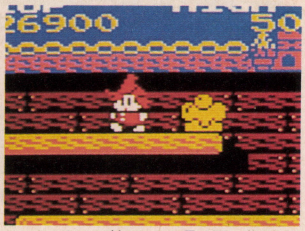
MSX2　メガロム　5,800円　問アイレム販売☎06-535-4880



魔法使いの卵トレミーちゃんになって戦うのよ！…



火を吹いてくるやつはこいつだ。

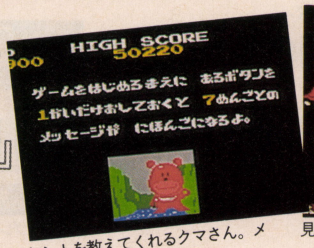


ケーキになった敵キャラ。早く下に落とそう。

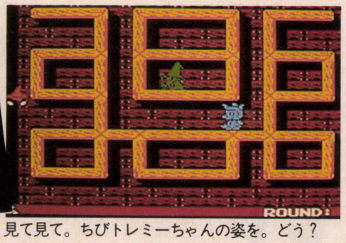
7『フェアリーランド・ストーリー』

HOT-B

魔法をじゅびび



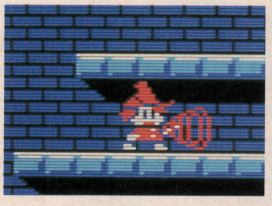
ヒントを教えてくれるクマさん。メルヘンしてるでしょ。



見て見て。ちびトレミーちゃんの姿を。どう？

タイトーのビデオゲーム『フェアリーランド』のMSX移植版はこの『フェアリーランド・ストーリー』である。以前ゲームセンターでやったことがある人は、なんだ、これもう知ってるよって思うかもしれないが、これは100画面中半数近くがMSX用に作られたオリジナル面で、さらに新しい敵キャラ、コマンドなどが加わって一度やった人もまだの人も楽しめるゲーム内容になっている。よくある、そのままの移植版とはちがうんだぜい。

さて、内容なんだが、ゲームの目的っちゅうもんから説明すると、主人公の王女トレミー（魔法使いの卵）が、



こーやってじゅびびと魔法をかけるのだ。

フェアリーランドにある彼女の王国から奪われた平和の象徴〝ホーリージェム（ダイヤモンド）〟をとりもどすため、悪の大トカゲ〝ドラコリスク〟をたおしに旅に出るというもの。

敵キャラをたおす方法は、トレミーが使える魔法で、敵をケーキに変えたり、連射してやっつける。だが、敵の動きは速く、数も多い。ましてや、なかには魔法を使ったり、火を吹いたり、分裂したりと簡単には進めない。これがなかなかにくったらしいんだ。1ぴき相手にしてると後ろから攻めてきたり、下から突然割りこんできたり、油断がならない。でもでも、コンティニューモードがあって、また同じところから始められるからいいけどね。まあ、ジョイスティック対応なので、こっちのほうがやりやすいとは思う。

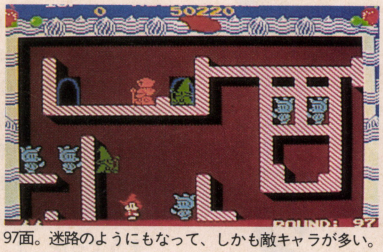
とーにかく、キャラクターのかわゆさには脱帽ものである。女の子にはたまらないものがあるね。とくに、トレミーちゃん。アップで出したけどなかなかでない？　んでもって、魔法をあびちゃった帽子と足だけの姿にもおもわずヨロコビを示してしまう。さらにお供の小さな竜ロドシーのおしり。これは、7画面ごとのデモに出現するヤツで、トレミーちゃんを乗っけて飛んで行くだけ。なっかなかキャワイイ。あと、ゲームオーバー表示中に左にカーソルをやるとクマさんがゲームのヒントを教えてくれるんだ。これもいいよ、たまに何もいってくれないけど。

ほかに隠しコマンドってのもあって、自殺させてくれたり、画面のパスワードを表示してくれたりするよ。これは実際やってみて探してみて。あとは、コンティニューなしで99画面をクリアすると真のエンディングなども見られるんだって。ただ、99で登場するボスキャラ〝ドラコリスク〟は、逃げちゃうからエライむずかしいけどね。

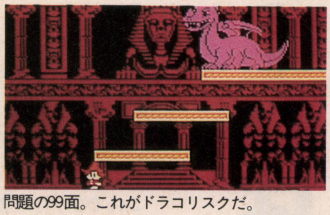
パワーアップするには、一度に画面の敵キャラをやっつけたり、それ用のアイテムが登場するからしっかりとるように。

アイテムといえば、全敵キャラを一度にケーキにしてくれる黄色いネックレスや、敵の動きがおそくなる赤い杖や魔法が遠くまで届くようになる白い杖などいろいろある。各アイテムの効力を覚えておくといいかも。

100画面もあるから、途中で絶対いやになっちゃうと思うけど、ほのぼのとした気分が味わえることはまちがいない。とにかく一度やってミソ汁！

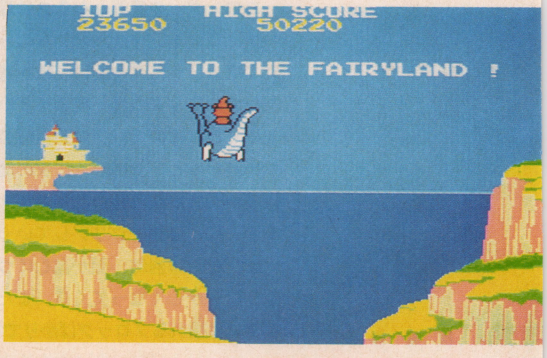


97面。迷路のようにもなって、しかも敵キャラが多い。



問題の99面。これがドラコリスクだ。

キャハハハハー、の小竜ロドシー。



MSX(16K以上)、MSX2　メガロム　5,900円　問HOT-B☎03-360-3621

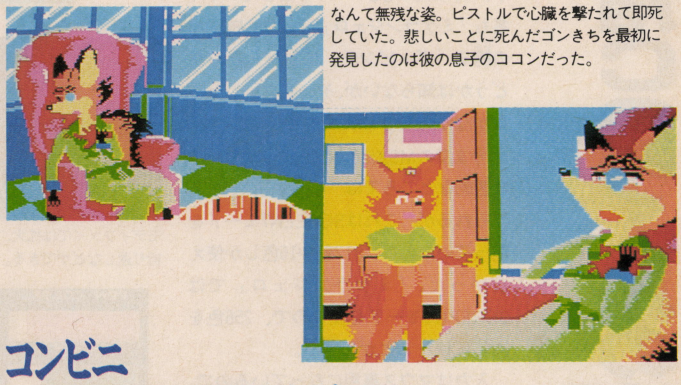
動物モノでも、ホノボノしてるとはかぎりませんぜ ■■■

8『アニマルランド殺人事件』

エニックス

捜査開始だワン！

気がついたところはかたっぱしから調べてみるといいよ。重要なものが見つかることうけあいだ。



なんて無残な姿。ピストルで心臓を撃たれて即死していた。悲しいことに死んだゴンきちを最初に発見したのは彼の息子のココンだった。

こんにちは。いつも夢見る夢野いずみクンひさびさの登場です。

この原稿を書いている７月中旬は湿気たっぷりの空気が体にまとわりつくいやぁな時期。不快指数はうなぎ登り。ついゲームに熱中して髪をふり乱すと、飛び散った汗のしずくがジョイスティックをにぎる手を直撃。その冷たさにわれをとりもどす……なんてこともちょくちょく。やっぱり夏は元気印でいきたいもんね。みんなも元気な夏休みを送っているかな？

さて、このところアドベンチャーゲームが数の上でちょっぴり低調だなーなんて思いませんか？　でも、そのぶんレベルは上昇しているみたいだから、やたらとつまらないゲームが出てくるほかのジャンルよりはずーっとヨイんではないだろうか。アドベンチャーゲームっていうのは、ほかのジャンルに比べて、シナリオ勝負っていうところがあるし、変わったアイデアがなかなか持ちこめない場だと思うわけ。加えて、ゲームで遊ぶ人にはせっかち派が多いから、頭を使ってじっくり推理したりするものは敬遠されているのかな？　だから、アドベンチャーゲームが少なくなっているのかもしれないね。アドベンチャーゲームにはもっとがんばってほしいと切に願ってしまう私なのだ。

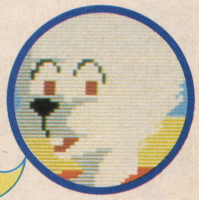
さて、『アニマルランド殺人事件』は『ジーザス』に続いてエニックスが発売する強力自信作。全編に動物が出演するアドベンチャーゲームなのだ。動物モノというと人間との間でつちかわれる友情がテーマの感動巨編なんてフレーズがすぐに思い浮かぶんだけど、『アニマルランド……』にはそんなの全然関係ないのだ。そういうありがちなテーマを逆手にとった形でゲームが展開していくから、ラストは別の意味で感動できるようになっている。エニックスからは「『アニマルランド……』は社会派ドラマで、ラストにはみなさんに向けてメッセージがあります」というコメントがあった。どうやらアドベンチャーゲーム始まって以来の超問題作になりそうな気配がするね。

動物モノにはめずらしい殺人事件をあつかった『アニマルランド……』のプロローグをちょっとだけ紹介しちゃおう。

ある山の静かで平和な動物たちの村で、宝石店の社長「キタキツネのゴンきち」が殺された。殺人現場に残された手がかりは、凶器のピストル、金髪、なにやら文字の書かれた便せんetc.。犯人はだれなのか？　ゴンきちに恨みをもつものがいるのか？　彼をとり巻く動物たちは？　事件は全体があやしいベールでつつまれていて、捜査はどうやら一筋縄ではいかなくなりそうだ。事件は解決されるのだろうか？

『アニマルランド……』をプレイしていると妙な感覚になっちゃう。動物がシリアスにすべての役柄を演じているから、遊んでいる本人はなかなか感情移入がしにくくなる。動物が自分に何かを訴えかけている感じが伝わってくるんだよね。擬人化されてはいるけど動物たちの表情に注目したい。

コンビニ エンスストア店員の証言



いくら捜査だからって
ワタシを調べるのはヤメテヨ！　ピョンコ♥

MSX／MSX2　メガロム　5,800円　問エニックス☎03-366-4345

MSX2用CGツールの決定版！絵画の三匠登場だ

9「ミケランジェロ」

リットーミュージック

「スーパーコンポーザー」などの音楽ソフトで有名なリットーミュージックが、MSX2用のCGツールを出した。その名も「ミケランジェロ」。わがPOPCOMの誇る「ダ・ビンチ」に対抗したのかどうかは知らないが、その名に恥じない、なかなかのできばえである。

今までのMSX2用のCGツールとしては、代表的なところでは「CHEESE2」があげられるが、これはSCREEN7モードを使っていたので、512色中16色しか使えなかった。「ミケランジェロ」ではSCREEN8モードを使うので、256色を同時に使うことができる。

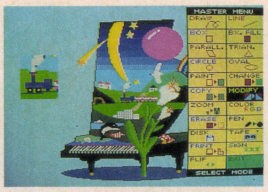
入力はマウス専用になっているので、マウスをまず用意しなければならない。

では、この「ミケランジェロ」の機能をかたっぱしからあげてみよう。

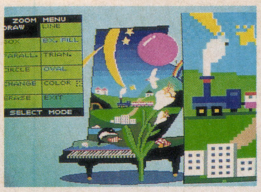
どの機能を使うかは、すべてカーソルでアイコンを選択して行う。メインのアイコンの数は22あり、さらに機能によってはサブアイコンが現れるので、150以上もの描画メニューがあることになる。この機能の多さだけでも評価に値するといえるだろう。

具体的には、まず線を引くものとして、自由曲線、直線、長方形・平行4辺形、正3角形、円、楕円がある。これらはみなふつうの幅1ドットの線のほかに太線やさまざまな形のパターンを使って網かけやブラシのような効果も出せる。この選択はペンの機能で行う。

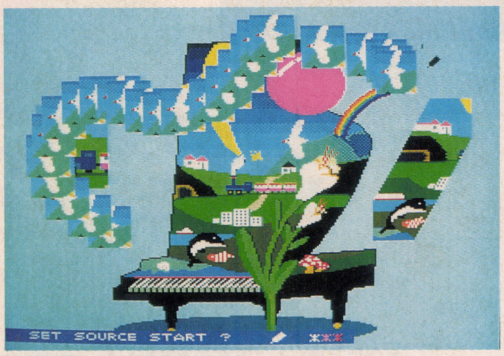
このほかの基本的な機能にはペイント、長方形をぬりつぶすボックスフィル、逆に消去するイレーズ、指定した範囲の色をぬりかえるチェンジなどがある。ペンやペイントの色はカラーのモードで256色から直接選ぶほかに、RGB各色の強度を指定する方法や、画面上から色をとりこむこともできる。



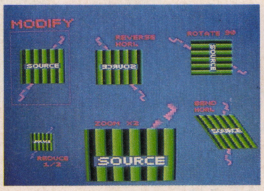
操作はすべてマウスでアイコンを指定して行う。



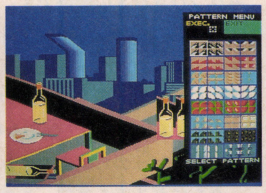
8倍に拡大して細部を修整できる。



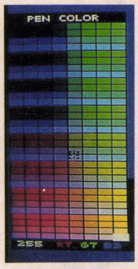
コピーモードでDRAWやLINEを使うとおもしろい効果が出せる。



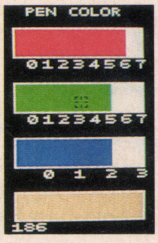
モディファイでは拡大、縮小、回転、折り返しなどができる。



パターンを選んでペンとして使える。

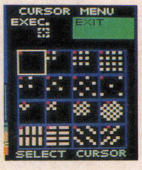


使える色はこの256色。



RGBの濃さで色を選ぶこともできる。

絵にかけるメッシュのパターンもこれだけある。



ペンの形は16種類。パターンとの組み合わせでいろいろな形にできるのだ。

特殊な機能としては、まず部分的に拡大して修整するズーム機能がある。拡大修整する場合、たいていのツールではドットごとの修整しかできないが、「ミケランジェロ」では拡大モードでも先にあげた線を引くコマンドがすべて使えるというのはすばらしい。

モディファイは、指定した範囲を拡大、縮小、反転、回転、傾斜などの加工をしてからコピーする機能だ。このうち傾斜というのは指定した長方形の範囲を平行4辺形にゆがめるものだ。

コピー機能は、とくにユニークで、単なるコピーのほかに指定した範囲をペンのように使うドローのモードがある。これだと大きな範囲をペンとして使えるのでおもしろい効果が期待できる（写真参照）。

かいた絵はもちろんディスクやテープにセーブすることもできるし、プリントアウトすることもできる。プリンターはMSX用のモノクロプリンターのほかに、エプソンのカラープリンターAP-80Kにも対応している。

全体として見ると機能的には至れり尽くせりで、まったく申しぶんのないできだ。しかし、1万8000円は少々高いという気がする。マウスも買うと2万円をこえてしまうのだ。それにメディアがディスクだという点も考えてほしい。これだとA1などの安価なMSX2のユーザーは、さらに4万円以上もの出費をしいられることになるのだ。いくら機能がすぐれていても、そこまで大金をはたく人がはたしてどれだけいるだろうか。

やはりメディアはカートリッジにして、ディスクにもセーブ可能としたほうがよかったのでは？

■ ■ ■

MSX2 ¥ 18,000円 問リットーミュージック☎03-359-0267

単純さの中にブラックホール的深さをひめたゲーム

10『レプリカート』

地下迷宮の謎

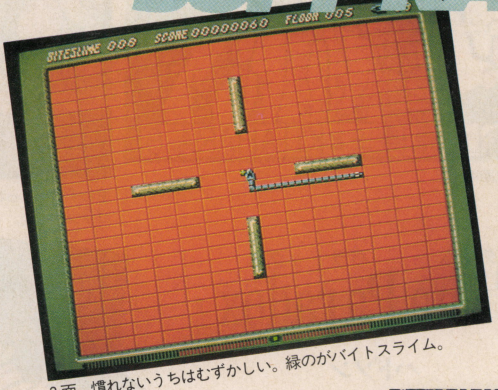
ソニー

かっぱえびせんする？

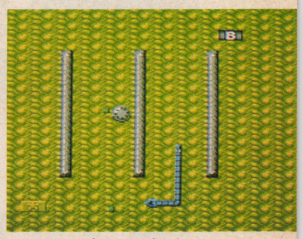
この『レプリカート』ってやつは、前にも本誌で紹介したことがあると思うけど、単純なルールに単純な画面で構成されているため、一見すると、オー、簡単、早くやっつけて次のゲームに行こう、ってなる。そんで、ササッとやろうとするんだけど、できない。すんなりとクリアできないのだ。それでそんなことはないっ、と何回もイライラしていくうちに、面が進んでむずかしくなるから、いつまでたってもやめられなくなる。それで、やめられない止まらないの「かっぱえびせんの世界」にはまりこむのだ。なんたって300画面もあるんだから大変である。さあ、それではその簡単なルールとストーリーを紹介しよう。

22世紀直前の地球が、宇宙からの異生物〝サランドラ〟によって地底内部に巨大な基地を構築し侵略されようとしているので、地球軍は最後の反撃を開始した。それは、〝サランドラ〟のヘビのように細長いドラゴンのような乗りもの〝レプリカート〟をつくり、今まで細くて行けなかった彼らの基地へ行くというもので、操縦はもちろん私たちである。ルールは、画面にちらばっている〝サランドラ〟の生命源である不定形物体〝バイトスライム〟を採取するという単純なものである。

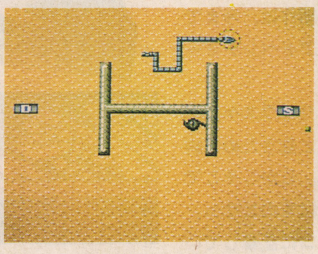
しかし、操縦がむずかしい。というのも、〝レプリカート〟の進行方向に対してつねに左右を判断しなければならず、最初のうちは思うように進まない。すぐにカベや障害物にぶつかってしまう。まあ、それにも慣れたとしても、



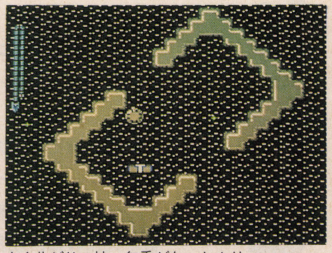
3面。慣れないうちはむずかしい。緑のがバイトスライム。



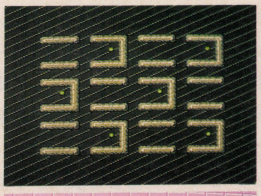
Bというのがパワーパック。バリアがもらえる。

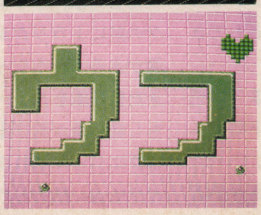


レプリカートの頭にバリアが。

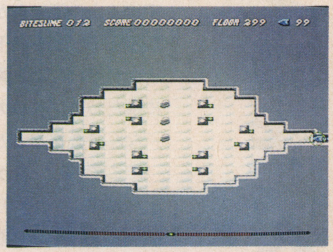

すぐ曲がりの技。年季がないとムリ。

今度は先の障害物がかなりむずかしい形になってくる。そんだけならまだいいのだが、次には〝サランドラ〟の手下たちがじゃましに出てくる。最初は動きがにぶくて数も少ないが、最後の〝バイトスライム〟を採取して出口に向かおうとすると、急に姿を変え、動きが速くなり、こっちに突進してくるのだ。さらに、あまりもたもたしてると、〝バイトスライム〟も数がいっきにドチャッとふえちゃって、ますますクリアできなくなる。それに、〝バイトスライム〟を1個とるごとに〝レプリカート〟の体が長くなるから操縦がますますむずかしくなるのだ。これだと、なんか地球軍に対して不利なことばかりのようだが、そんなことばかりではない。地球軍側には、〝プレートメニュー〟っていうのがある。これは星の形をしたプレートを2度通るともらえるパワーのことで、敵を一瞬にして全滅させるものとか、ボディーの長さを短くしてくれるものなどがある。たまに、〝ホールプレート〟といって、吸いこまれたら二度と出てこれないものもあるけど。まあ、過激なゲームに飽きた人にいいかも。

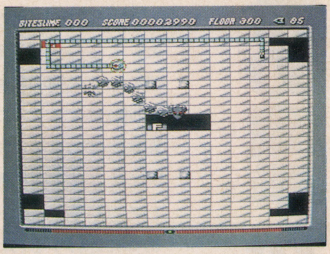

22面にはこんなノリのような障害物も出てくるぞ。


冗談のような24面。ハートをとるとかなり体が長くなる。

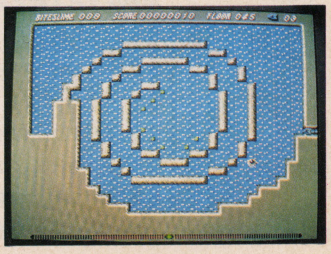
魔の299面。ここまで来れる人は神さま。



ラスト300面。このサランドラをたおすのだ。

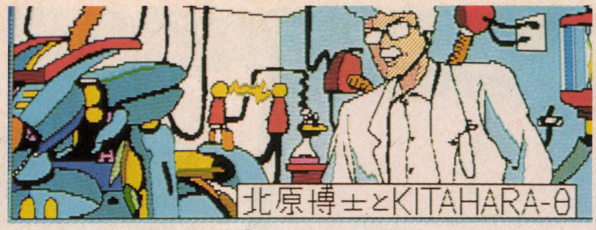


45面。みなここで断念する。メチャむずかしい。

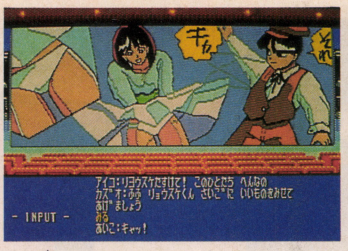


■ ■ ■

MSX2　5,800円　問ソニー☎03-448-3311



彼がタイムマシンを発明した北原博士だ。



思わず気をとられていると、後ろからゴツンと一発。

公園でクワをかついでいるこのオッサンは何なんだ？

タイムマシンを駆使し、アイコを殺人者の魔手から救え…

11『Time Paradox』

ハドソン

この夏のハドソンの新作は、今までとはちょっと変わったアドベンチャーゲームだ。

ある土曜日の夕方、リョウスケはガールフレンドのアイコと会うために約束の公園にやって来た。しかしそこで彼が見たのは、親友のはずのヒサシ、トシヤ、カズオがアイコに乱暴しているところだった。

「リョウスケ、助けて！」と叫ぶアイコをなんとか助けようと格闘するリョウスケだったが、後ろから頭をなぐられて気絶してしまう。

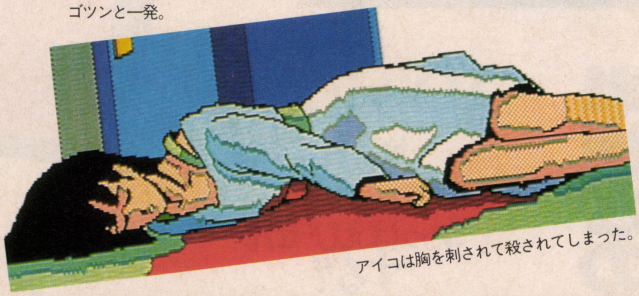
それからどれだけたったのだろう。目を覚ましたリョウスケの前には、すでに4人の姿はなかった。そして4人を捜してヒサシの下宿に行ったリョウスケが見たのは、胸を刺されて血の海に横たわるアイコの姿だった。

なんでこんなことに……。

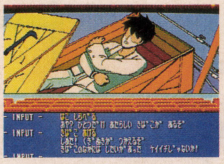
そこでリョウスケは、叔父の北原博士が発明したばかりのタイムマシンを使って、アイコを救うため時間の旅に出発したのだった。

というのがこのゲームのストーリーだ。ここに出てくるタイムマシンは、操作した人間の精神とタイムマシンが時間転移するタイプのものだ。つまり腕時計型のタイムマシンの端末を操作すると、その人の精神が目的の時間にいる（パラレルワールドの）自分自身の体に転移するわけだ。だから当然自分が生まれる前や死後の時間へは行くことができないし、タイムマシンそのもの以外の物を持っていくこともできない。

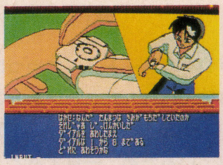
タイムマシンには1から8までのダイヤルがあって、1はスタート時点、以下順番にあとの時間に対応している。これによってどこまで時間をさかのぼるかを決めるわけだ。



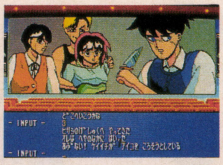
アイコは胸を刺されて殺されてしまった。



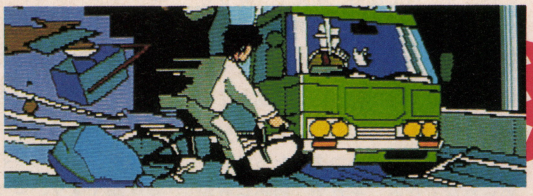
なんでこんなところにケイイチの死体があるんだ!?

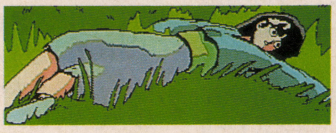


よ～し、タイムトラベルだ！

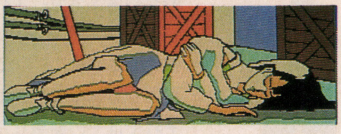


ヤバイ！　アイコがケイイチに殺されそうだ。





刺されるのは防いだけど、今度は絞め殺されてしまった。



今度こそ助けたと思ったのに、凍死だなんて……。

今までのアドベンチャーとちがうのは、場所を移動して謎を解いたりするのではなくて、時間を移動することに中心が置かれていることだろう。だから移動できる場所は10カ所足らずと、アドベンチャーとしてはかなり少ない。そのかわり、スタートしてから何ステップ目かという時間によって、同じ場所でもいる人が全然ちがったりするわけである。

たとえば、ケイイチを追うリョウスケの前にトラックが突っこんでくる場面がある。そうなったのは飛び出してきた自転車をトラックがよけたからで、もし自転車が飛び出さなければ、トラックにジャマされることもなく、ケイイチを追い詰められるはずなのだ。そのためにはあらかじめそうなった原因をとり除いてやればいい。

こういうぐあいにすべてのできごとの原因を突きとめ、もしそれが都合の悪いできごとならば、少し前の時間にもどってその原因をとり除いてやるようにすれば望む方向に話が進んでいくわけだ。

望む方向というのはもちろんアイコを殺されずに、殺人者を撃退することだ。

しかしそうはいってもなかなか思うようにはいってくれない。すべてのウラを知り尽くし、最良のコースを見いだすまでには、いったい何回アイコの死に直面することだろう。

男にとって愛する人を救うのはとても大変なことなのだ。

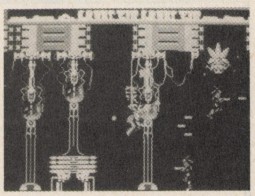
■ ■ ■

PC-8800シリーズ, X1シリーズ, FM7シリーズ　7,800円　問ハドソン☎03-260-4622

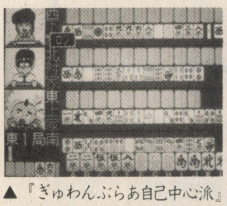
読者が買った! BEST SOFT 30

（7月8日現在）

『ディーヴァ』が相変わらず強いね。今月目についたのは、『ガンダーラ』。突如6位ってのはスゴイ。今や飛ぶ鳥を落とす勢いのファルコムの『イース』が17位だから、『ガンダーラ』はスゴイ。同時進行レポートや連載まんがをやってるからだろうな、などとエニックスさんに恩を着せてしまおうか。



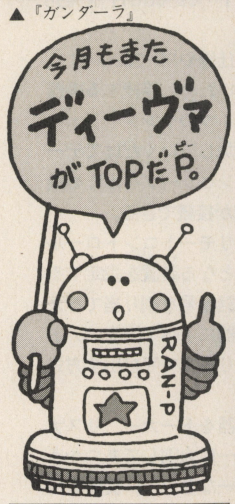
◀『ディーヴァ』



▲『ぎゅわんぶらあ自己中心派』

▲『ジーザス』

▲『ガンダーラ』



今月 順位	今月 得票数	累計 順位	累計 得票数	ソフト名	メーカー名	ジャンル	機種
1	82	4	358	ディーヴァ	T&Eソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ，X1シリーズ，FM77AV，MSX、MSX2
2	61	24	111	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	シミュ	PC-88Rシリーズ
3	43	3	379	信長の野望・全国版	光栄	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，MZ-25，MSX
3	43	38	76	ジーザス	エニックス	アド	PC-88シリーズ，FM77AV
5	37	10	265	めぞん一刻	マイクロキャビン	アド	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-77
6	30	65	30	ガンダーラ	エニックス	RPG	PC-88Rシリーズ
7	28	9	275	三国志	光栄	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ、FM-16β，MSX
8	26	12	233	現代大戦略	システムソフト	シミュ	PC-88シリーズ，98シリーズ，X1シリーズ
9	24	45	59	エルスリード	NCS	シミュ	PC-88Rシリーズ，X1シリーズ
9	24	11	262	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット	アク	PC-88シリーズ、98シリーズ，FM77AV，MSX
11	22	1	880	ザナドゥ シナリオII	日本ファルコム	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
12	21	16	153	ダ・ビンチ	ポプコム	ツール	PC-88シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
13	20	6	323	ザナドゥ	日本ファルコム	RPG	PC-80シリーズ、88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
14	19	8	289	シルフィード	ゲームアーツ	アク	PC-88Rシリーズ
15	18	45	59	デスフォース	リバーヒルソフト	RPG	FM77AV
15	18	2	544	ロマンシア	日本ファルコム	アド	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，MSX、MSX2
17	15	32	88	九玉伝	テクノソフト	RPG	PC-88Rシリーズ，X1シリーズ，FM77AV
17	15	105	15	イース	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ，X1シリーズ
19	14	77	23	魔城伝説II	コナミ	アク	MSX
19	14	14	184	太陽の神殿	日本ファルコム	アド	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
21	13	57	39	大戦略2	システムソフト	シミュ	PC-98シリーズ
21	13	69	27	ファンタジーII	スタークラフト	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
23	11	60	35	マデリーン	シンキングラビット	アド	PC-88シリーズ，X1シリーズ
23	11	7	311	ハイドライドII	T&Eソフト	RPG	PC-88シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ，MSX，MZ-25、20、22
23	11	119	12	ディープ・フォレスト	ザインソフト	RPG	FM77AV，MSX2
23	11	17	146	アスピック	クリスタルソフト	RPG	PC-60II、SR，X1シリーズ，FM77AV
27	10	20	138	レイドック	T&Eソフト	アク	FM77AV，MSX2，MZ-25
27	10	5	333	覇邪の封印	工画堂スタジオ	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ，MSX2
27	10	21	126	うってぃぼこ	デービーソフト	アド	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，MSX2
30	9	111	13	上海	システムソフト	思考	PC-88シリーズ、98シリーズ

機種の略称
PC-60→PC-6001、PC-66→PC-6601、PC-80→PC-8001、PC-88→PC-8801、PC-88R→PC-8801SR、FR、MR、TR、PC-98→PC-9801、II→mkII
MZ-25→MZ-2500

ジャンルの略称
RPG→ロールプレイング、アク→アクション、シミュ→シミュレーション
アド→アドベンチャー
スポ→スポーツ
思考→思考ゲーム

＊アンケートはがき約一、三〇〇枚を抽出（ちゅうしゅつ）・集計したものです。

RANDOMFILE

らんだむふぁいる

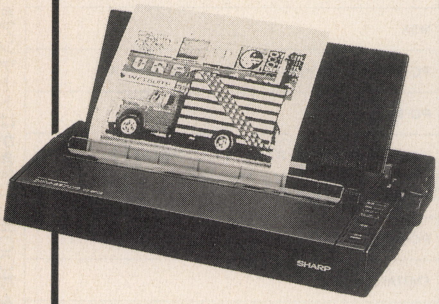
日本ではいま、金融、証券、流通、不動産といった業界の人たちばかりが景気がいいようだ。欧米ではこれに比べてメーカーに勤める人たちはもっとめぐまれた立場にあると聞く。お百姓さんたちがもう米を作るのがバカらしくなっているように、日本のメーカーはだんだんものをつくる意欲を失ってきているのではないだろうか。それにもめげず今月もいろいろな新製品がどーんと登場……。

X1情報

X1/turbo, X68000用 熱転写カラープリンター CZ-8PC2

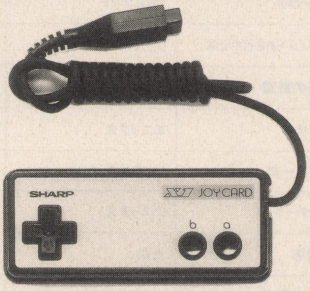
シャープ(株)は、X1/X1turboシリーズ、およびX68000に対応した熱転写カラー漢字プリンター「CZ-8PC2」を発売した。24×24ドットの漢字の印字のほか、カラーインクリボンによる7色カラー印字も可能だ。

用紙はB5縦～B4縦サイズのカット紙のほか官製はがきが使用できる。普通紙でも高品質印字が可能。リボンカセットは往復使用により長寿命化した。JIS第1水準、第2水準漢字を標準装備。パイカ・エリート・縮小・スーパー／サブ・スクリプトなど多彩な文字種類をもつ。セミオートローディング機構により給紙が簡単だ。価格は6万9800円。(問い合わせ：03-260-1161)



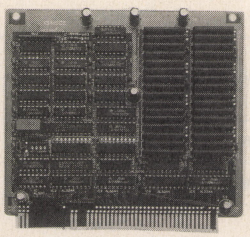
X1/turbo, X68000用 ジョイスティック CZ-8NJ1

シャープ(株)は、X1、X1turbo、X68000用のジョイスティックを発売した。価格は1700円。(問い合わせ：03-260-1161)

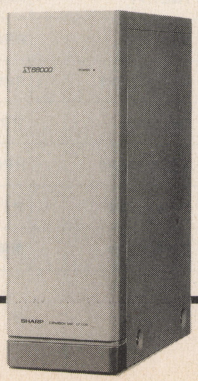


X6800用 増設RAMボード CZ-6BE2/CZ-6BE4

シャープ(株)は、X68000用の増設RAMボードとして2Mバイトの「CZ-6BE2」と4Mバイトの「CZ-6BE4」を発売した。価格はCZ-6BE2が7万9800円、CZ-6BE4が13万8000円。(問い合わせ：03-260-1161)



4スロット搭載 拡張I/Oボックス CZ-6EB1



シャープ(株)は、X68000専用の拡張I/Oボックス「CZ-6EB1」を発売した。X68000のI/Oスロットに接続することにより各種周辺機器の専用インターフェースカードが使用できる。収納できるインターフェースカードは最大4枚まで。本機を接続可能にする拡張I/Oボードを同梱している。価格は8万8000円。(問い合わせ：03-260-1161)

周辺機器へデータを伝送。 汎用インターフェースパスボード CZ-6BG1

シャープ(株)は、X68000の拡張I/Oポートに装着してIEEE-488標準規格仕様の各種コンピュータ周辺機器や計測機器と接続してデータ伝送、コンピュータコントロールなどを可能にする汎用インターフェースパスボード「CZ-6BG1」を発売した。

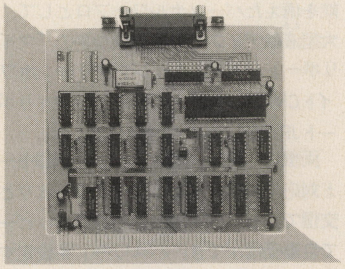
セントロニクス仕様やRS-232Cのような直通方式ではないため、接続する機器の台数がふえても1つのインターフェースでケーブルを追加していくだけでデータ伝送が可能。コンピュータをふくめ最大15台までの機器が接続できる。

データの伝送やリモートコントロールを行うときに対象となる装置を指定するため、各家庭に電話番号を割り当てるように、接続する機器にすべて固有のアドレス（番号）を割り当てて呼び出す方式をとっている。

バス上の複数機器をトーカー、リスナー、コントローラーに大別してあつかう。たとえばプリンターなどデータ受信専用の機器はリスナー(きき手)、スキャナーなどデータを送信する機器はトーカー(話し手)、トーカーやリスナーを指定したりバスの管理をする機器をコントローラー(司会者)と呼んでいる。

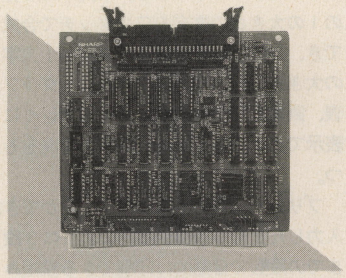
8ビットパラレル通信で、直列伝送方式のRS-232Cなどと比べ、より高速でデータの伝送が行える。

装置によって受信速度のおそいもの、速いものとまちまちなので、データ伝送を行うための3本の制御線を使う。この方法によりスピードのいちばんおそいものに合わせてデータ伝送を行うことが可能だ。価格は5万9800円。(問い合わせ：03-260-1161)



X68000用インターフェース サーキットボード
CZ-6BU1

シャープ(株)は、X68000の拡張I/Oスロットに挿入してパソコンと端末周辺機器のインターフェースとして使用するサーキットボード「CZ-6BU1」を発売した。8ビットまたは16ビット単位の選択が可能。ボード上のディップスイッチの設定により、最大4枚まで実装することが可能。ユーザー用にIC1つ分のフリーエリアが基板上に設けてある。価格は3万9800円。(問い合わせ：03-260-1161)



PC情報

Ink Potがパワーアップ。MR/MH、88VA対応版
Ink Pot M

(株)アスキーは、PC-8801MR/MH、88VA対応のグラフィックエディター「Ink Pot M」を発売した。「Ink Pot」はPC-8800シリーズ用のお絵かきソフトとして知られているが、新製品はハードウェアの進化に合わせてこれをパワーアップしたもの。

37種類のタイルパターン、画面上にかいた絵の拡大、縮小、左右上下反転などの基本機能に加えて、処理速度の向上、日本語入力機能の強化がなされている。そのほか、画面にかいた絵を記憶する数(ファイル数)の増加、描画に失敗したときにもとの状態にもどすアンドゥ機能をもたせ、操作性も向上させている。また、絵や写真をそのままとりこむことができるイメージスキャナーの対応機種をふやした。

システムディスクに加えて、すでにかかれた飾り文字やイラストを編集するだけでオリジナルのカレンダーが作成できるデータライブラリー「カレンダーキット」が付属している。価格は2万円。(問い合わせ：03-797-6506、尾崎)

入門、学習、教育用言語 Advanced RUN/C Advanced RUN/PROLOG

(株)LIFE BOAT(ライフボート)は、PC-9800シリーズの入門・学習・教育用言語として、「Advanced RUN／C」と「Advanced RUN／PROLOG」を発売した。従来のRUNシリーズの機能を大幅にアップし、かつ価格の引き下げを行ったものだ。

「Adavanced RUN／C」は16ビットパソコン用のアプリケーションプログラム開発言語として普及しているC言語の入門用。本来C言語はコンパイラー型言語のため、プログラムを作成し、実行させるにはコンパイル、リンクなどの手続きが必要となり、プログラミング教育上からは本質的でない過程に時間を費やすことになっていた。この製品はインタープリター型言語のためプログラム作成後コンパイル、リンク作業を行わず、直ちに実行が可能となっている。

ローダブルライブラリー機能をもっており、16ビットパソコン用言語Lattice C Compilerで作成した関数C-TOOL／98などのライブラリーをロードして実行することが可能だ。また、Advanced RUN／Cで開発したプログラムはわずかな手直しでLattice C Compilerで使用できる。

Lattice C Compilerと同等の日本語処理が可能となり、漢字処理用関数はローダブルライブラリーとしてサポートされる。このほかプリプロセッサー機能の強化やグラフィック関数のサポートを実現した。価格は2万9800円。

「Advanced RUN／PROLOG」は、ICOTの第5世代言語として採用された人工知能用言語PROLOGの入門用。人工知能ソフトの開発では、とりあつかえるデータの量がその性能を決定するが、この商品は仮想記憶方式を採用し、4 Mバイトのデータベース空間を実現している。

自然言語処理のため、文法解析をPROLOGで記述するパーサーをサポートしている。日本語、英語だけではなく、一定の規則をもった文法なら適用されるので、コンパイラーの記述などにも使用できる。

PROLOGのデバッグは大変やっかいなものとなりがちだが、この商品では強力なトレース機能と自由に設定できるスパイポイントをサポートしておりデバッグが容易に行える。価格は2万9800円。(問い合わせ：03-293-4717、社長室　小林)

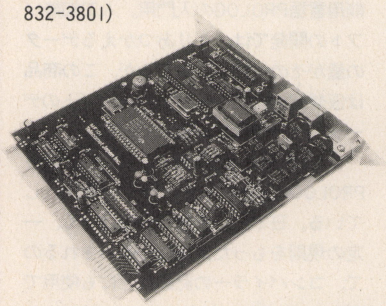
パソコンをFAXに。GIIIFAXアダプター
MULTI FAX

東京ニーズ(株)はPC-9800シリーズにファックス機能をもたせるFAXアダプター「MULTI FAX」を発売した。これまでパソコンやワープロで作成した文章をFAXで送信するときは、いったんプリンター紙上に出力したあと、その文章をあらためて送信していた。この方法だと手間がかかり、プリンター用紙がムダになると同時に、FAXされた文書の品質も落ちてしまう。これは送る側のFAXの読み取りスキャナーの精度の悪さとFAX自身の印字精度の悪さによるものだ。そこで、このアダプターは送信側の信号がパソコンから直接相手側のFAXに送出できるようにした。これにより、あたかも自分自身のプリンターに出力したのと同様な高品位印字を可能にした。

現在、オフィスでパソコンやFAXを置いていない企業はほとんどない。それにともない、FAXでの文書伝達という仕事がふ

えてきた。そうした場でこの製品を使用すれば、より合理的で多目的な作業ができるようになるわけだ。

価格は9万4500円。(問い合わせ：03-832-3801)



MSX情報

「ダ・ビンチ」のライバル？ MSX用お絵かきツール
ミケランジェロ

リットーミュージックは、MSX$_2$用のグラフィックツール「ミケランジェロ」を発売した。やわらかな線を多用した伝統的な細密画、大胆な線やタイリングで構成した現代絵画ふう、アニメふうイラスト、さらにデザインパターンの作成まで、幅広く対応している。

基本描画だけでも15のモードをもち、さらに細分化された150以上の描画メニューがある。しかも用途に応じて使いやすくコマンドが配列されていて、アイコンにより、楽にコマンドを選択することができる。

ペンカーソル16種類×4ファイル、メッシュ（単色の網目模様）およびパターン（色模様）各32種類×4ファイルが用意されており、さまざまな形状のペン先による描画が可能だ。とくにパターンを使って立体的な太線描画をする「ソリッド描画」や、地色が残るため中間色の表現などにも利用できる「メッシュ描画」は「ミケランジェロ」のみの特殊描画となっている。

指定領域の拡大、縮小、反転、回転、傾斜や色の置きかえなど、多様な加工モードをもつ。拡大描画が可能なので、細部にわたる描画も楽に行える。また、拡大時にも多くの図形モードが用意されている。カラープリンター（AP-80K）にも対応し、簡単に色やパターンを変更して美しいプリントアウトができる。価格は1万8000円。(問い合わせ：03-359-0267)

ボクはパソコンゲーム、パパはマネーゲーム
株式専用MSX$_2$

ソニー(株)は、株価のチャート分析やホームトレードサービスが受けられる株式専用のMSX$_2$対応パソコン「HB-T600」を発売した。ホームトレードサービスとは、パソコンと証券会社のコンピュータを電話回線を通じて結び、自宅にいながら株式売買の注文やリアルタイムの株価参照ができるというもの。すでに大和証券、山一証券、新日本証券、岡三証券、和光証券がこのサービスを実施していて、この秋から日本勧業角丸証券も加わるらしい。

「HB-T600」はフルキーボードのかわりに必要最低限のキーを備えた専用キーパッドを付属したことにより、パソコンの経験のない人も使うことができる。

付属の株式分析ソフト「株式管理」は、大和証券、山一証券の株価データサービスよりデータを受信し、株式チャートを表示したり、持ち株の分析、評価ができる。

MSXといえば、これまでゲームやホビー専用機という感じだったが、お父さんの財テクの武器にもなりそうだ。もちろん別売のキーボード（「HBD-13」価格1万9800円）を使えば、ふつうのMSX$_2$機として使える。価格は13万5000円。(問い合わせ：03-448-2200、広報室)

ワープロ情報

ワープロにFAX機能。 マイリポート2機種
JP90F/JP100F

(株)リコーは、初めてファクシミリ機能を備えたパーソナルワープロとして、大型液晶ディスプレイ機能つきの「マイリポートJP90F」、9インチクリーンホワイトCRTディスプレイを備えた「マイリポートJP100F」の2機種を発売した。

両機は、家庭の電話につないでG3モード対応でA4判原稿としてファクシミリと交信できる。不在のときでもフロッピーで自動受信ができ、パスワードを設定すれば情報伝達のプライバシーが守れる。「ハンディリーダHR200」(価格2万4800円)でメモ書きなどの文書を送信可能。

ワープロ機能としては即時自動かな漢字変換入力方式を採用、最大200文字まで変換操作不要で、順次、漢字かな交じり文に変換する。また、一度変換された漢字もあとから続けて入力される文字の〝読み〟により不適当と判断すると、自動的に適切な漢字に修正する機能をもつ。

編集機能もひとクラス上で、行間にも行中にも罫線を引くことができ、また指定した文字を1/2改行させることができ、大きさの異なる文字の位置を上、中、下とそろえることができる。1文字の4分の1の大きさの文字をワンタッチで合成でき、〝株式会社〟といった文字を1文字の大きさで印字できる。さらに、グラフ、表、画像も文書と同時にディスプレイに表示できる印刷イメージ表示の機能をもつ。

プリントも自由自在に行うことができ、入力した文書を新聞や雑誌のように3段までの段数で自動的に印刷できる段組み印刷が可能だ。価格は、JP90Fが13万8000円、JP100Fが19万8000円。(問い合わせ：03-479-3014、広報部)

FDD2基搭載。 ビジネス機なみの実力
ミニ書院WD-640/641/645

シャープ(株)は、9インチCRT、3.5インチフロッピーディスク2基搭載、熱転

カードが、ポスターが、キーボードが、おしゃべりし始めた…

カードで録音、再生。16秒間のメッセージOK
カードボイス

トリオ電子(株)は、音声合成LSIを搭載し、テープを使わないのに録音再生ができるカード型レコーダー「カードボイス」を発売した。アナログ・デジタル変換技術、音声データ圧縮技術、ハイブリッド技術を駆使して、カードサイズの大きさ、4.8mmという薄さを実現している。CMOS音声合成LSI、電源にリチウム電池、超薄型スピーカーをすべて内蔵し、メッセージや音楽を16秒間分録音、再生する。連続再生3時間以上良質な音を保つという。音声データのみを保護するオートスタンドバイ回路が内蔵されており、電池の寿命を長くするくふうがほどこされている省エネタイプだ。記憶は音声データをアナログ→デジタルで記憶するため、音声データがまったく変質せず瞬時の頭出し再生が可能。データ圧縮技術により、メモリーを効率よく使用している。

これまで再生専用のカードというのはあったけれど、録音できるカードはこれが初めて。結婚式や誕生日、クリスマスなどのプレゼントカードや音声のあいさつ状などに幅広く利用できる。1年後には2.2mmまでの薄型が達成できる見こみだそうだ。価格は6500円。(問い合わせ：05838-7-6050)

なお、同社ではカードボイスの発売を記念して、読者のなかから抽選で5名にこの商品をプレゼントする。応募ははがきに住所、氏名、年齢、職業（学校名）と「カードボイス希望」と書いて、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル　新企画社POPCOM編集部「カードボイスプレゼント係」へ。

近寄るとメッセージ。おしゃべり伝言ポスター
メッセージパネル

静岡県の星商業デザインは、近づくとメッセージをしゃべるポスター「メッセージパネル」を開発した。光センサーを採用、人体を探知すると起動するもの。録音発生時間は16秒で、録音再生方式は、AD PCM方式。使用メモリーはダイナミックRAM512Kビットだ。スピーカーはダイナミック型で直径60mm。厚さ19mm。録音用マイクはエレクトレット。コンデンサー型で、その日その日必要なメッセージを録音できる。店内に立てかけても、つり下げても使用できる。(問い合わせ：0542-82-6817)

7カ国語をペラペラ。障害者のための音声発生器
TALKIN' AID

(株)ナムコは、キーボードで打った文章を正確でなめらかに発声する障害者向けの音声発生器「TALKIN' AID」を輸出用に開発した。7カ国語を話せるユニットを内蔵（現在は英語用ソフトのみが用意されており、ドイツ語、フランス語、スペイン語、イタリア語、スウェーデン語、ノルウェー語ソフトも準備中）していて、障害者が使いやすいよう数々のくふうがなされている。

声の質（男、女、年齢）や発声スピードが切りかえられる。押したいキーをうまく押せるようにプロテクターがついていて、指先がふるえてしまう人の2度押しは機械が判断して防ぐ。

約5200文字分の記憶容量をもつ。またあらかじめ作成しておいた40個の文章それぞれを簡単に呼び出せる。さらにパソコン用のプリンターを接続して印字できる。小型(290×220×25～60mm)、軽量(1.3kg)で充電式だ。(問い合わせ：03-756-2311、福祉機器相談部)

写真プリンター内蔵のオールインワンタイプの日本語ワープロ「ミニ書院WD-640／641／645」を発売した。

このシリーズは、ワープロの基本機能に〝AI辞書〟を採用し、高い変換効率を実現している。

FDDを2基搭載したことにより、ディスクの入れかえが少なくなり、文書作成や文書ファイルのコピーなどの文書管理がより効率的に行える。ディスク1枚にA4サイズ約200ページ、最大500件分もの文書が記憶、保存できる。

〝AI辞書〟は、ことばの意味や文章の前後関係から正しいことばに変換できるもの。同訓異字や同音異義語を判別し、最大8文節（最大40文字）まで一気に変換できる。約10万語の豊富な辞書（固有名詞2万語をふくむ）と高度な文法処理機能により変換効率がさらに高まった。

文字は、少し大きめの12ポイント文字(32×32ドット)と10.5ポイント(28×28ドット)を用途に合わせて使い分けできる。

また写真などの微妙な中間調もあざやかに入力できる高性能のハンドスキャナーが接続できる。

WD-640はJIS配列準拠タイプライターキーボード、WD-641は新JIS配列準拠、WD-645は50音配列。価格は18万8000円。(問い合わせ：03-260-1161)

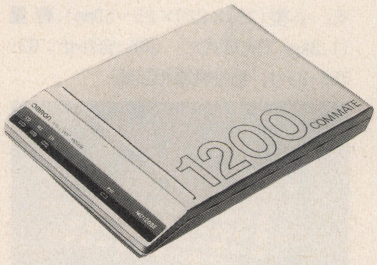
業界最低価格を実現。1200ボーのモデム
MD1200E

立石電機(株)OAシステム事業部では、パソコン通信が手軽に行えるインテリジェントモデム「MD1200E」を発売した。1200ボー、全2重でのデータ通信が行え、AA（自動発信、自動着信）型のNCUを内蔵している。さらに制御コマンドはヘイズ社のATおよびCCITT V.25bisの両方に準拠している。

着信のとき、相手側の通信(1200／300bps)を認識して、適応する速度にモデム自身が自動的に設定する。あらかじめ通信条件の設定を打ち合わせる必要がなく、無人のシステムとして稼働させることができる。

自動回線切断機能をもち、ムダな回線保留を防止する。回線の切り忘れによる電話料金の浪費を防げるだけでなく、BBSのホストとして使うためにも効果的な利用ができる。

送受話器をとらずにパソコンから自動的に電話発信が可能なオンフックダイヤル機能をもつ。場所をとらないコンパクトな設計で、上に電話機がのせられる省スペースタイプだ。価格は業界で最も低価と思われる2万4800円。(問い合わせ：03-436-7233)



105人分の電話番号を記憶。ワンタッチで呼び出し
メモジャック105

積水化学工業(株)は、105人分の名前と電話番号を簡単な操作で登録、呼び出しができる電卓機能つきの電子電話帳「メモジャック105」を発売した。電話帳と電卓の2つのモードを切りかえて使用する。電話帳モードでは、1人分として名前8文字(アルファベット)、電話番号は16ケタまで入力できる。そして名前はABC順に自動的に配列される。電話番号を探すときは、名前を1文字以上打ちこめば、すばやく検索できる。

電卓モードでは8ケタまでの四則演算が可能。メモリー機能をもつ。

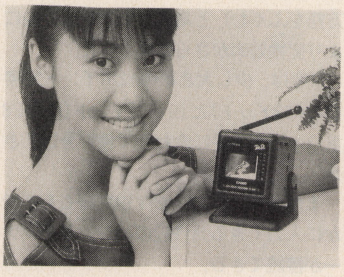
メモジャック105には3分間操作しないとスイッチが切れるオートパワーオフ機能がある。本体カラーはモノトーンとパステルカラーの2種類。価格は2980円。(問い合わせ：03-365-4130、広報部)

コンパクトな卓上型。かわいいデザインの液晶テレビ
カシオTV-800

カシオ計算機(株)は、卓上型液晶テレビの新製品として、ファッション感覚あふれるかわいいデザインの「カシオTV-800」を発売した。同社の卓上型液晶テレビは、「ベビテレ」と呼ばれているが、新製品はおしゃれに敏感な若者や女性に向けたもの。ボディーカラーもブラック、ブルー、ピンクの3色を備えているので、趣味やインテリアに合わせて選ぶことができる。97.5×95×80mmのコンパクトサイズで場所をとらない。

高画質、高生産性を両立させたカシオ独自の〝HQM方式〟を採用、2インチ画面に6万3360画素を高密度に配し、きめ細かなカラー画像が楽しめる。外部アンテナ端子をもっているので屋外アンテナやカーアンテナを接続すればどこでも安定した画面を楽しむことができる。またRFコネクターを接続すれば手軽なビデオモニターとして使える。

単3乾電池のほか、家庭用電源、カーバッテリー、充電式電池が使える便利な4電源方式。見たいチャンネルをスピーディーに選局するオートチューニング方式。さらにすべてのテレビ受信帯域をカバーする高感度、高性能チューナーをもつ。価格は2万6800円。(問い合わせ：03-347-4830、広報室)



ワイドな3.3インチ画面。見やすい液晶カラーテレビ
カシオTV-3000

カシオ計算機㈱は、ワイドで見やすい3.3インチ液晶画面を採用した液晶カラーテレビ「TV-3000」を発売した。これまでのTV-1200／6100といった2.7インチ画面の製品に比べて、約50%大きい。

〝HQM方式〟による解像度の高い、きめ細かなカラー画像を、よりワイドな画面で楽しむことができる。また本体内にバックライトユニットを内蔵し、しかも自然光を照明として有効利用するSPS方式というものを採用しているので、まばゆい太陽の下や暗い屋内でもコントラストの鮮明なカラー画像を得ることができる。ボディーはスピーカー内蔵の軽量、コンパクトサイズ、4電源方式なので、気軽に持ち歩ける。価格は4万6800円。(問い合わせ：03-347-4830、広報室)

本物より本物らしい音色。コンピュータミュージックの音源
MIDI PCMモジュール

松下電器産業(株)は、電子楽器に採用されているPCMデジタル音源部分をコンパクトにまとめた「テクニクスMIDI PCMモジュール」を発売した。音色をすべてPCMデジタル(生楽器の音を、0と1のデジタル信号で記録、再生する）音源で実現したことにより、MIDI端子が付加されている鍵盤楽器などに接続して、生の音にきわめて近い音色を拡張して加えることができる。

ピアノやストリングスをはじめ、リアルな音色が20種類プリセットされており、さらにベロシティ、アフタータッチのレスポンス機能が備わっている。そのためMIDI端子つき電子ピアノの音色増設の目的はもちろんのこと、MIDI端子つき電子キーボードあるいはシンセサイザーで、このようなタッチコントロールが可能な電子鍵盤楽器に接続すれば、指に感

RANDOMFILE

情をこめた演奏表現が、よりいっそうリアルなサウンドで楽しめる。

また、MIDI端子を介してのコンピュータシステムなどによる自動演奏も、PCMデジタル音源によりリアルなサウンドで楽しめる。価格は14万8000円。(問い合わせ：03-437-1121、広報部)

パソコンでコントロール
ニューテクビデオ
Com・Vi

パソコンのソフトとハードの開発を行うベンチャービジネスである(株)C&Bは、パソコンから直接コントロールできるVHS方式対応のビデオデッキ「ニューテクビデオCom・Vi」を発売した。同社で開発したCVC回路ボードを内蔵させ、RS-232Cで接続することにより、すべての機能をコンピュータから指令できる。コンピュータと接続しないときは、ビデオだけでも使用が可能だ。

これにより数フレーム単位(1/4秒)の録画、再生のコントロールが可能なので、編集、創作のほか、映像のランダム検索など、用途がぐんと広がる。コンピュータ・グラフィックス(CG)、画像処理のデータベースなどをつくることができるわけだ。学校でのCAIなど、いろいろな用途が考えられる。価格は29万5000円。(問い合わせ：03-837-2661、久保)

リアルタイムの演奏も可能。
音楽とAV専用BBS
m&a net.

リットーミュージックグループの(株)リットー・エー・ヴィ・シーは、音楽専用のネットワーク「m&a net.」を運営し始めた。アメリカの音楽専用のネットワーク「PAN」とも提携し、産直音楽情報を得ることも可能だ。

このネットの特徴は、①音楽と映像のクリエイターの全面サポート、②音楽と映像のデータ転送を可能とした設計、③クライアントによる多彩な情報メニュー、④音楽／映像の専門データベースとして利用可能、⑤1200bps～9600bpsの高速データ転送など。

メニューは、〝インフォメーション〟、〝フォーラム〟、〝プラザ〟、〝データベース〟、〝電子メール〟の5本立てだ。音楽データベースでは、MIDIの音色リスト、楽曲リストを検索したあと、これをXMODEMを使ってデータ受信し、パソコンとつないだMIDI楽器でリアルタイム演奏を楽しむことができる。

会費は、年間3000円(年内は入会金無料)。申込書は、〒160東京都新宿区四谷1-5　新四谷駅前ビル7F　(株)リットー・エー・ヴィ・シーNetwork事業部へ、はがきで請求する。(問い合わせ：03-356-8051)

ゲームマシンをパチリ。
JAMMA
フォトコンテスト

日本アミューズメントマシン工業協会は、業界の活性化をはかるため、人とゲーム、小型乗り物(屋上遊園地など)にちなんだ写真作品を募集している。テーマは、(1)「ゲームが好きっ！」、(2)「のりものと子ども(小型乗り物)」だ。

応募上の注意――①未発表作品に限る。②サイズはサービス判以上。③応募券(日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会加盟のゲーム場、屋上遊園地などフォトコンテストを掲示している店にあり)を作品の裏に1枚ずつ貼付。ただし、応募券がなければ住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号と撮影した店名、所在地、電話番号を記入したメモでもよい。④撮影は、JAMMAフォトコンテストのポスターのある店で実行のこと。⑤入賞作品はネガを使用する場合がある。⑥応募作品は返却しない。⑦入賞作品の版権は日本アミューズメントマシン工業協会に帰属。

応募先は、「〒100東京都千代田区永田町2-10-2　秀和永田町TBRビル704号日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)フォトコンテスト係。締め切りは昭和62年9月5日(必着)。

賞金(品)は特選(1点)30万円、準特選(3点)10万円、佳作(10点)5万円、入選、特別賞(100点)には記念品。

発表は業界専門紙「ゲームマシン」10月15日および「アミューズメント産業」11月号に掲載。(問い合わせ：03-593-2563、2564)

ラジオ電波でFAX。
TBSの新しい試み
ハロー・ハウディーメール

TBSラジオは、さる6月7日放送の「ハロー・ハウディーメール」という番組のなかで、FAXにより〝文字〟や〝図形〟が受信できるという試みを行った。ファックスは手がきした〝文字〟や〝図形〟をいったん音声信号に変換して電話機から送信するものなので、この音声化信号を電波にのせ、それを受信したNTTのファックス〝ハウディーメール〟に入力して〝文字〟や〝図形〟のメッセージを再現しようというものだ。

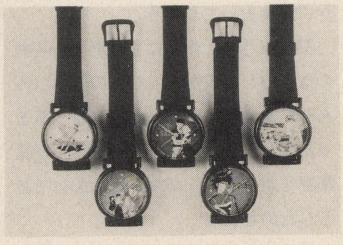
当日は「こんばんは。最後まできいてくださいね」と書いた文字を送信、受信音をラジオのイヤホン・ジャックにつないだプラグからファックスに入力、札幌などの遠隔地では画像の状態は悪かったが、関東地方でははっきりした画像が得られたそうだ。

オリジナル腕時計プレゼント
VHDアニメパレード

ビクター音産は、VHD対応のアニメビデオ5作品の発売を記念して「VHDアニメパレード」というプレゼントキャンペーンを行っている。この対象となる商品を買って中に入っている応募はがきを送ると、抽選で5作品それぞれ1000名、合計5000名にその作品のキャラクターが入ったオリジナル腕時計がプレゼントされるものだ。

対象となる商品は、『るーみっく・わーるど　笑う標的』(7月21日発売、5800円)、『ロボット・カーニバル』(9月1日発売、9800円)、『LILY-C.A.T』(9月中発売、6800円)、『バリバリ伝説　劇場版』(9月中発売、7800円)。

このキャンペーンを記念して、本誌読者に、オリジナル腕時計5種類各2個、合計10個がプレゼントされる。希望者ははがきに住所、氏名、年齢、職業(学年)と、〝VHDアニメ時計希望〟と書いて、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル新企画社POPCOM編集部「VHDアニメ時計プレゼント係」へ。(問い合わせ：03-405-5151、映像部　永島)



同時進行シミュレーションレポート
地球防衛軍
第5回

新しい戦術のトライは、残念ながらうまくはいっていない。にもかかわらず、不本意ながら海王星戦域は突破してしまった。敵空母を撤退に追いやれたのは、単にツイていたからとすべきだろう。しかし、これをのがす手はないと、ダマシは強引にも冥王星へと戦線を進めた。おっとそれから、カラーリング・コンテストに応募してくれたみんなにお礼をいわないといけない、どうもありがとう！審査結果はカラーページで発表されているよ。

同時進行コンテスト審査レポート

7月9日、応募作品の入った封筒をかかえて、アートディンクへと向かう。応募総数38通、61点のカラーリングが集まった。いったいどのくらいの人が実際に色をぬって、投函してくれるのか、かいもく見当がつかなかっただけに、これだけの数が集まり、内心ホットしている。アートディンクさんには賞品まで提供してもらっているだけに、「集まりませんでした」なんてことになったら、ポプコムの権威とダマシの信用は日ざしをあびた霧のように、どこかに消え去ってしまう。

33人（うち、作品にも封筒にも名前のなかった1人をふくむ）の読者（みんな、ありがとうね）から61点、集まったのだから、まずまずの成績だと編集部を出るとき、ダマシは胸をなでおろしたのだった。

さて途中、JR東日本の総武線、錦糸町駅前のロータリーで、いつもカットを頼んでいる、今回の原画もかいてくれたイラストレーターの南君と落ち合う。ちょっと(？)予定におくれたダマシは、あせりぎみに電話を入れる。コンテストの結果を楽しみにしていた彼は、笑って許してくれる。しばらく待つと、来た来た、GPz400R（ちなみにダマシはKL250R、オフロード・バイクなんだ）。さて、行きますかと、国道14号線を京葉道路へと向かう。めざすは津田沼。

前の週に電話で連絡をしておいたので、社員のみなさんおそろいで歓迎してくれる。じゃ、さっそくと会議用のテーブルを囲んで作品をとり出した。

今回、アートディンクから審査員として参加していただいたのは、社長の永浜さんをはじめ、開発の河西さん、島軒さん、営業の佐古さん、江沢さん、デザインスタッフの中山さんの6名。そしてダマシと南君の2人を加えて、8人で厳正なる審査を行った。

審査方法は事前にはとり決めていなかったので、作品を順々にながめながら、まずそれについて話し合った。

とにかく、いざ審査となって気がついたのだが、61点の作品というのは、これがけっこうな量になるわけで、はっきりいってテーブルの上にはとてもならべきれない。そこで、まずはこれをじっくりと審査できる数にまでしぼろうということになった。作品すべてに番号をふり、自分が見たものはとなりへまわすという原始的かつ確実な方法で、各自、目にとまった作品を無制限にメモしていくことにした。だいたい半数にまで数が限られた。同じことをもう一度くり返し、20点ほどまでにしぼられたので、残った作品をすべてテーブルの上にならべてみた。

この時点で、平凡な作品はだいたい姿を消して、アイデアの勝負になってきたようだ。カラーリング・コンテストといっても、ただ単にキレイに色をぬればいいというものではない。ひとつはセンスの問題。機体の形や用途とうまくマッチしているか。そして、アイデアがおもしろいかだ。ていねいにぬってあっても落とされた作品もあっ

●アートディンク PC-9801 VM/VF/E/F/M/UV（E、Fは要増設メモリー、Eは要漢字ROM）5インチ2DD/2HD、3.5インチ2HD㊚ 9,500円 PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR/FH/MH、88VA 5インチ2D㊚ 7,800円

たし、また、かなり乱暴なぬり方のものがテーブルに残っていたりもする。

アートディンクの人はみんな、陽気で、しかもセンスを大事にしている。テクニックも大切だけれども、アイデアのほうを重要視しているというのが、審査の過程で、強く感じられた。もっとも、そうでなければ『A列車…』や『地球防衛軍』のような、ユニークなゲームは作れないだろう。

そのあと点数制で2度、投票を行った結果、5点が残り、最終的には合議で最優秀賞が決定された。続いて、残りのなかから最優秀賞受賞者の作品を除き(そう、もう1点残っていたんだ)、これもやはり合議で優秀賞2点が選ばれた。

入選作品については、もう一度すべての作品をテーブルにもどし(最優秀賞と優秀賞の受賞者の作品は除いた)、あらためて審査を行った。これは審査の基準が、最優秀賞を選ぶのとは異なるという理由による。最優秀賞は、アイデア、センス、テクニックのすべてにすぐれていなければならない。そのため、予備審査ではアイデアの光るものや、キレイにぬられているものでも、バランスの悪いものはどんどん落としていった。ところが、みんな審査員として公平を期そうと努めながらも、それぞれお気に入りの作品を見つけていたらしく、この提案はすんなりと受け入れられた。

そこで入選作の審査は、点数制をとらずに、推薦方式とした。とりあえず、1人2枚ずつという条件で作品を選ぼうとしたが、実際には推薦作品のとり合いとなり、ひとり3枚にふやして、やっと入選作10点が決定した。

応募作品のカラーリングはバラエティーに富んでいたため、審査は予想以上にもりあがり、すべての審査が終わったのは、夕方の6時近くになっていた。ダマシたちがアートディンクに到着してから3時間以上が経過していることになる。あらためて、コンテストの審査が大変なことであると実感したが、審査を通してアートディンクのスタッフの方たちのセンスに触れられて、有意義な一日だった。

ダマシの個人的な感想

まず、びっくりしたのは、比較的年齢の低い読者のほうが、新鮮なアイデアをもっていたこと。高校生あたりになると、あまりとっぴな発想が少なかった。ダマシが期待していた、真っ黒に星をかいた機体も唯一1点だったが、あったのでウレシかった。

それから、個人で最もたくさん作品を送ってくれた人は、計7点。また、2通以上投函してくれた人も、4人いた。ただ料金不足が2名いたし、名前を書き忘れたのも1名いたので、気をつけるように。

そうだ、あれほど本誌を切らないように書いておいたのに、1人だけ、ページを切りとって送ってきたヤツがいたな。反省しろよ!

ポプコム分遣隊のその後

話はプレイング・レポートにもどる。長い間てこずっていた海王星戦域をついに突破することができた。ただ、チャレンジしていた新しい戦術が効果を発揮したのではなく、トライ・アンド・エラーをくり返していたら、偶然にいい形の展開となって、敵空母の防衛ラインに迫ったのだ。なにしろ、敵空母に最接近したのが、主力戦闘艇でも、新型の実験機でもない、おとり用の機体だったからだ。あまりみっともよい話ではないが、ここは根の軽いダマシのこと、「まあ、こんなこともあるサ」なんてつぶやきながら、戦線をさっさと冥王星に進めた。

言い訳がましくなるが、おとり用の機体は、先月号の連載から使ってる、「敵機をさけて飛ぶ」EVADEと名づけたもの。それまで使っていた、メインエンジンとサブエンジンと航法プロセッサーだけのDECOYが、あまりにも被撃墜率が高いために、測距レーダーを左右に2つずつ積み、操縦プロセッサーを加えた、逃げまわるタイプ。こいつの飛行コースは全然予側がつかないが、条件がそろうと、敵最終防衛ラインに迫ることはめずらしくなかった。敵機のいないほういないほうへと逃げるので、敵機の集団の裏側へともぐりこんだりすると、おもしろくなる。今回は、それがすべて理想的な方向へいったのだろう。とにかく、そういうこともあるのである。

いまためしている(そして、ことごとく失敗している)新しい戦術について、少し述べておこう。そもそものアイデアは、アートディンクの佐古さんに、教えていただいたもので、航法プロセッサーをいかにして殺して(機能しなくして)しまうか、という方法の模索。ダマシは、速度調節(全速と半速のくり返し)によるものと、細かい操舵(左右に蛇行するもの)の、2種類を以前にためしたことがある。いずれも、発進時期を適度にずらし、前後に配した2機をペアにして連動させる。早い話、操舵プロセッサーには味方機に関する命令しか記述せず、つねに操舵プロセッサーが起動していて、航法プロセッサーに処理が移らないようにすればいい。

なぜ、そんなめんどくさいことをするかというと、航法プロセッサーが働かなければ、敵機とすれちがったあと、味方の防衛ラインよりも前に出てしまっても、Uターンせずにそのまま飛行し続ける。うまくいけば、敵最終防衛ラインへまっすぐにたどり着く。

といっても、話は、そううまくはいかない。まず第1に、ペアで機能するために、どちらかが撃墜されると、残った1機も役に立たなくなる。とくに後続の機体は、先導する機に向けられた陽子砲の流れ弾に当たりやすいという問題がある。

さらに、飛行経路を正確にコントロールできない、という問題もある。始終、操舵プロセッサーを働かさなくてはならないので、コースはどうしてもグニャグニャと曲がり、しかも徐々に最初の発進角度からズレてくる。航法プロセッサーを殺すわけだから、航路指定も、もちろんできない。はっきり

いって、飛ばしてみなければ、どこへ行くのかわからないという状況だ。

さらに、ペアの2機の近辺に、別の味方機が存在すると、正確な追従ができなくなり、場合によってはバラバラに泣き別れとなる。

とにかく、機体の連携はむずかしい。いちおう、いまいちばん確実と思われるプログラミングのサンプルを掲載するが、とにかく自分で実際に実験してみなければ、ノウハウはつかめない。

同じ戦術をためしてみようという人には、初めのほうの苦労が少しは減るかもしれない。なにしろ、まともに成功したことが少ないので、なんともいえない。

武装をもたない攻撃機

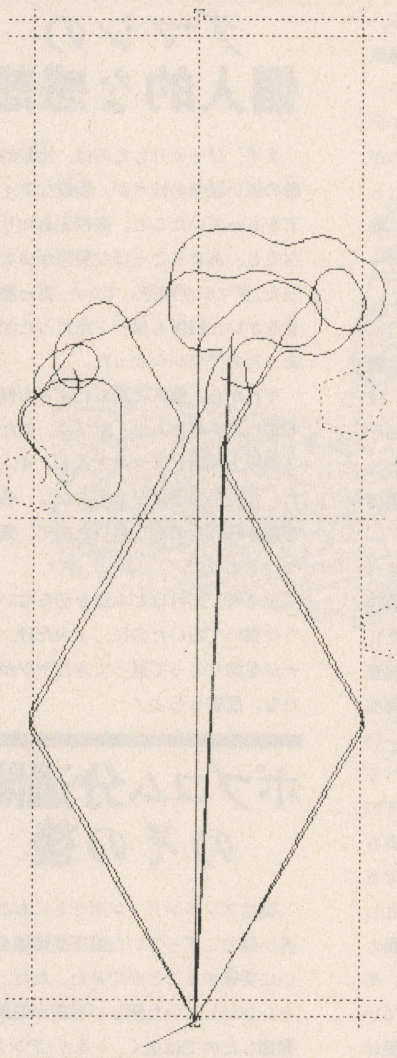
まず、このような戦術が成功するその理由、あるいは武装をもたないただの偵察機が、敵空母に脅威をあたえられる理由について。基本的に『地球防衛軍』の機体は、敵の最終防衛線をこえると、敵空母に体当たりを敢行する。搭載する陽子砲では、巨大な空母にたいしてダメージをあたえないということなのだろう。無人機は便利である。

先に書いた速度調節方式は、飛行コースの安定性はバツグンだが、航程の2分の1は速度が半分。つまり敵空母まで到達するのに時間がかかり、そのぶん敵機の攻撃を受ける確率が高い。

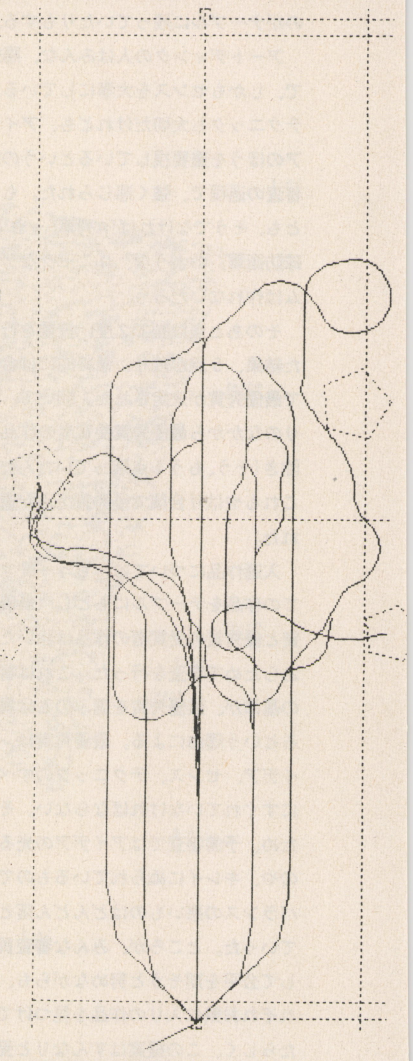
航路調節方式の問題は、先導機と後続機と、役割分担がされていること。それならばと、2機の間に両方のプログラミングをもった中間機をはさんでみた。編隊飛行する姿は、まるでムカデがはっているようだ。中間機は、優先順位の高いほうに前方の機体に追従する部分、その次に後方の機体と連動するプログラミングを記述する。

どちらの方法でも、うまくいったときには（発進のタイミングをいろいろ変えてみよう）、敵機のそばをすりぬけ、二度と帰ってこないのだが……。

来月号では、いよいよ冥王星での戦闘となるが……。



■第1回目のトライ
実験機のペアが、中央の航路から少しずつズレているのがわかる。

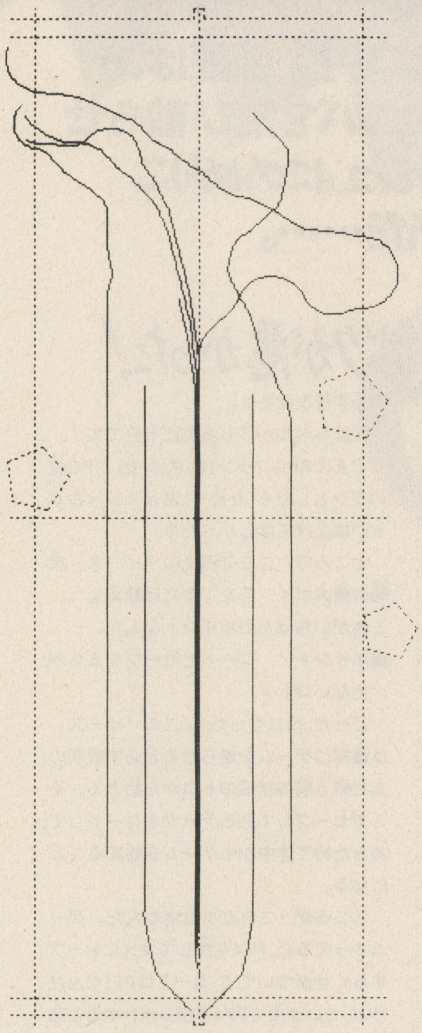


■第2回目のトライ
これは大混乱の例。ペアを組んだままあらぬ方向へ飛行している。

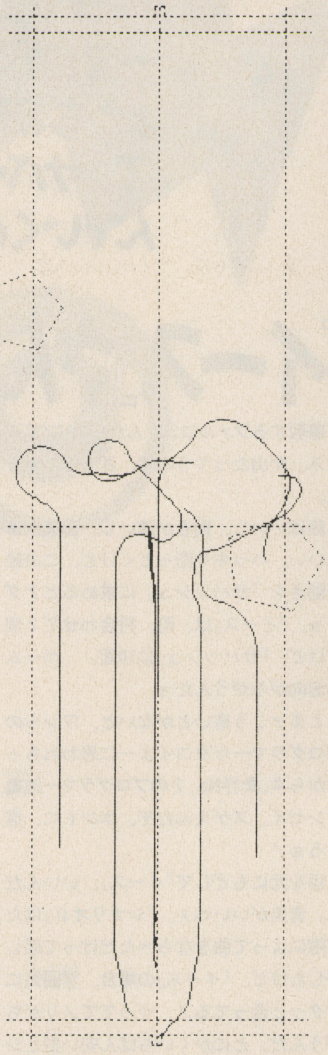
表1.EVADEの操舵プロセッサー・プログラム

対象	方向	距離	状況	決定行動
味方機	左舷	中距離	接近中	右旋回
味方機	右舷	中距離	接近中	左旋回
敵機	左舷	中距離	接近中	右旋回
敵機	右舷	中距離	接近中	左旋回

もっとカッコイイ、ハデな航跡図をのせられるはずだったんだけど、なんともはや。めずらしく航路指定など使ってみたのは、中央を飛ぶ機体に干渉しないように。戦場の幅と航路の位置など、よく見てほしいところだ。ずいぶん暗黒域にのみこまれているのも、みっともないなあ！



■第3回目のトライ
ペアはくずれかかっているが、EVADEがよい方向へ行ったおかげだ。



■冥王星戦域での小手調べ
そのまま飛ばしたのだが、やっぱりダメ。幅が狭く隣機との干渉が問題か？

表2-1.先導機の操舵プロセッサー・プログラム

対象	方向	距離	状況	決定行動
味方機	後方	近距離	時計回り	左旋回
味方機	後方	近距離	反時計回り	右旋回

対象	方向	距離	状況	決定行動
味方機	前方	近距離	反時計回り	左旋回
味方機	前方	近距離	時計回り	右旋回

表2-2.
後続機の操舵プロセッサー・プログラム

円丈のドラゴンスレイヤー

見よこの切れ味！　狂気のメッタ斬りレポートだっ！

三遊亭円丈

今や日本一のゲームライターを自認する円丈師匠は、きょうも、汗とツバを飛び散らせて、『サバッシュ』にのめりこんでいくのだ……。

『イース』さん、ボクが悪かった！

尊敬するファルコムさんからRPGの『イース』が出たっつうんで、さっそくやった。

絵はいいし、動きが速いし、音楽がまたいい。ハッキリ断っとくけど、この絵や動きを『サバッシュ』に求めるとナグるョ。『イース』は、町、村合わせて2個だけど、『サバッシュ』は10個！　ゲームの志向がちがうんだョ。

とまァこう書いとかないと、ワシらのプログラマーがセコイよーに思われちゃうからネ。業界No.2のプログラマー池亀センセイ。スゲえんだぞ、ホントに、信じろョ！

話を元にもどして『イース』、いいんだョ。音楽がいいねぇ。『シナリオII』はただ階によって曲をならべただけって感じがしたけど、『イース』の場合、雰囲気にピタッと合ってる！　やっててノリがちがうんだ。とにかくいちばん安い剣とシールドを持って、さっそくモンスター退治。

どんなRPGも最初はビンボーで弱いんだ。そこでセッセコと、手ごろなモンスターをやっつけてEXPと金をかせぐ。少しずつレベルUPして武器を買いそろえていく。もう、やってて「そう、これがRPGなんだョ。ウンウン！」なんてひとりで納得したりして夢中だネ。完全に無我の境地だョ。これがRPGのいいトコなんだ。

と、ところが、しばらくしたらレベルM！　これが限界で、これ以上は上がらない。RPGはこれでおしまい！　そんなのねェヨ。だってシナリオでいったら、まだ4分の1あたりのトコだぜ。レベルストップが早すぎるョ。だってレベルを上げるのが好きだからRPGやってんだ。レベルがたとえば2000まであれば、2000まで必ず行かせるョ。

「私はレベルが2もあれば十分です！」

なんてRPGファンはいないぜ。RPG党のワシとしたら、せめて、あと4レベルぐらいは上げてほしかったネ。

ところで、ここで円丈の『イース』攻略の最大ポイントを1つだけ教えよう。これがいちばんのポイントなんだ。

■ポイント！　ロードとセーブをまちがえないコト！

どーだ、役に立ったろ。この『イース』は最初にゲームを走らせると必ず最初のまだ戦う前の状態のトコから始まる。そこでセーブしてあるデータをロードして、あらためて途中からゲームを始めることになる。

ところが、これがクセ者なんだ。ゲームやってると、PF4を押してマメにセーブするくせがついてる。ロードはPF1なんだけど、ついクセでPF4をポンポンやると悲惨なんだ。まだレベル1の戦う前のEXP0のデータをセーブしちゃう。そして、今までセッセコセーブしたのがパー！　泣くねェ。

オレはこれを2回やっちゃった。情けねェヨ。一度なんかまちがえてPF5を押してディスクのフォーマットまでしちゃって、前のデータがパー！　くやしい。しかも3回ともイースの本（これが、『ザナドゥ』のクラウンみてェなもんなんだネ）2～5冊だョ。全部で6冊なんだから、5冊のときは泣いたネ。ネッ、だからアンタたちもファンクションキーを押すときは、十分気ィつけるよーに！　それともこんなアホはわしだけかしら？　そんでも用心するほうがえーョ。

最初のころ、ゲームのアドバイスしてくれたのが占い師のネエさんなんだけど、2冊集めるとネエさんが死んじゃって、変なとっつあんが出てきて、

「娘は死にました！　もう用はないでしょう」

っていうんだけど、ありゃ親子じゃないネ。内縁の妻とか、そーゆー関係だョ。きっとあの暗いとっつあんが女を殺したはずなんだ。ここに殺人アドベンチャーがついてりゃすぐ解決したのに、惜しいねッ。

この先ゲームは、アドベンチャーっぽくなって、後半は完全アクションゲームっぽくなる。なにせ、レベルMでおしまいだから、モンスターが強くなるとそのぶん、アクションぽくなるワケだネ。

ゲームを始めて4日目に、最後のデカキャラ！　多分最後のはずなんだ。なんせ、たおしてないから、ハッキリしたことはいえないんだ。でも本は5冊集めたし、いろんなヤツがなんだかよくわかんない宿題を出すんだが、それも全部解いたからネ。少なくとも、エンディングは近いはずだ。

ロードとセーブのミスがなきゃ、2日で行ったネ。その最後のはずのモンスターのトコへ行ったらライオン丸が出てきたネ。正式な名前もあったけど、忘れた！　そのライオン丸みてェなデカキャラが捨てゼリフを吐くんだ。

「よくも本を5冊集めたな！」

って、古本屋のケンカみたいなコトいうんだョ。バーロー、集めたなって、集めるゲームじゃねェか！って、ライオン丸にオレがガンづけしたら、怒って決闘になったけど、強えのなんの、ゼーンゼン歯が立たないんだ。

こないだ『プレデター』って映画を1500円払って見たけど、スゲえ強え超生命体が出てきた。あれより10倍強いネ。もう、オレあやまっちゃった。ライオン丸さま、負けました！　もう二度と悪さはいたしません。これじゃ、オレがモンスターみたいだョ。ここに円丈は、『イース』に対し敗北宣言をします！

いや、とにかくたおせる見こみがまったくないんだ。『ザナドゥ』のキングドラゴンも強かったけど、あいつには弱点があったからなんとかたおせたけど、ライオン丸は完全無欠だもん。しかも、こいつをたおすための特殊なアイテムはなさそうだし、せめてポーションでも使えりゃいいんだけど、このライオン丸には使えない！

『イース』の場合HPが目もりで表示されるんだけど、ライオン丸のHPは全然減らないんだョ。最も減ったときで5分の1！　まちがっちゃ困るョ。5分の1に減ったんじゃなく、5分の1しか減らないんだョ。5分の4は残ってる！　まいったョ。

それに、わりとアクションに強いわが息子でさえ4分の1しか減らせない。もう親子で完敗！　情けねェョ。息子のほうはあきらめずにトライしてるが、たおせる見こみはまったくついてない。

おそらく、今までのゲームのなかで最強のデカキャラじゃねェかなァ。オレは5年かかってもたおせないんじゃないかねェ。だから、敗北宣言！

RPGっていうのは、最後まで行かなきゃ意味のないゲームなんだ。その最後の敵が、アクションに強いヤツにしかたおせないとなると問題があるねェ。今後、あのライオン丸には議論が集中しそうだ。ワシャいっとくけど反対派だ。

わしの考えるRPGには2大原則がある。

(1)努力したユーザーは必ず報われなくてはならない！

(2)モンスターは、最終的にユーザーのために死なねばならない。だからRPGのモンスターには哀愁とさびしさとやさしさが漂っている。

以上の2点！　これからみると、『イース』はかなりちがうのだ。『イース』はRPGであるッ。そう考えるから不満が生じる。『イース』はアクションアドベンチャーなのだ。そう考えると『イース』はじつにいいゲームなのです。アクションに自信のあるユーザーは一度挑戦してみるといい。

世に『サバッシュ』の楽しさを教えるためにポプコムに御降臨なされた聖なる不世出の天才プログラマー池亀センセエをたたえるコーナー　第1回

突然、発作的にできちゃったこのコーナー！　しかも第1回。はたして2回まで続くのか？　このコーナーの目的はひたすら『サバッシュ』のメインプログラマー池亀センセエをおたたえするという、非常に単純明快なものなのだ。全文すべてコレ、ゴマスリ、ヨイショ、コビ、ヘツライのかたまり！　さァ、みんなで池亀センセエにゴマをすろう。ヘツラっちゃおう。

池亀センセエは、東京府中の競馬場の近くの馬小屋でお生まれになった。生まれるとすぐ、

「サバッシュ！」

とお叫びになったのです。ほんとかよ。もちろんホントです。そして、満1歳になられたとき、近くの馬とマシン語でお話しになられたのです。しかし、2歳のとき、柱に頭をぶつけられ、単なるアホになってしまわれたのです。おいたわしや！　でも、元々は大天才、その後徐々にリコウになられ、現在に至っております。

私は確信しております。センセエは、かりに人間のお姿をしておられるが、じつは神なのです。証拠はある。

〈証拠1〉　打ち合わせに必ずおくれて来られる。そう、こんなコトは神以外に許されることではない。だから神なのです。

〈証拠2〉　歩くときに足音がしない！　神だ、やっぱ、神だ。人間じゃねぇぞ。気ィつけろ！

〈証拠3〉　雨降りの日でも足跡がつかない！　神だ、これゃホンモンだぞ。

〈証拠4〉　階段は上らず、ワープする。やっぱ神だ。池亀じゃなく、池神さまなのだ。

その池神さまにうかがった。

「でも先生、あの『イース』の動きと絵はいいでしょう？」

「ウン、アレはワシにもできん！」

というと思ったら、ちがった。

「『イース』？　フン、『イース』ごときが！」

こうなんだ。何ものもおそれぬこのものいい！　神なんだ。やっぱ、池神さまなんだ。現在、ファルコムの木屋さんがNo.1プログラマーと見られているが、そのへんのことでも池神さまはおっしゃった。

「たとえだれであれ、プログラムでは負

けん！」

クァーッ！　すごい自信、やっぱ神だョ。こりゃ、神か尊大なアホかどっちかなんだ。いやァ、でも頼もしい味方だネ。この池亀さまのプログラマーとしての腕前はどーなのかと心配するユーザーは、秋には発売されそーなセンセエのお作りになったアクションゲーム『テスタメント』を見てちょうだい！　なぜ、『テスタメント』に点々をつけたかというと、センセエが、

「テスタメントには必ず点々をつけて目立たせるよーに！」

とおっしゃったからだ。センセエ、わかっております。『テスタメント』でいいんでしょ。『テスタメント』だョ！　オレ、自分がこんなゴマスリ人間だとは思わなかったネ。

センセエは、今まで、けっこうゲームプログラムを作ってこられたが、なぜか不遇なところがあり、その実力と名前は、ごく一部の業界筋に知られるにとどまっていた。しかし、ポプコム編集部内では、池亀センセエは、木屋さんにつぐNo．2プログラマーであるという、高い評価が元々あり、そこで『サバッシュ』はぜひセンセエにと、白羽の矢が立ったのだ。

誤解しないでもらいたいのはここ。べつに『サバッシュ』のプログラムをやっていただくからムリにスゴイといってるのではなく、元々スゴイ実力をもってるセンセエをあらためてスゴイとホメちぎっているのだ。ただ残念なことに知名度が低かった。しかし、これからは池亀センセエの時代なのだ。

その、わしらがNo．2プロラマーだと思っていた池亀センセエは、No．1プログラマー木屋さんに「オレはだれにも負けない！」と挑戦状をたたきつけたのだ。ハッキリいって、プログラムのことはよくわからん。まだ内心は、やっぱ木屋さんには勝てんだろうなァと思ってる。

しかし、このさい、池亀センセエにNo．1になっていただくしかない！　池亀センセエは、なんせ史上初の神さまプログラマーなのだから。池亀センセエに知名度と実績さえつけば、必ずやNo．1プログラマーになれるもんと信じておる。今まで日陰の道をトボトボと歩いてこられた不遇のプログラマー池亀センセエは、今後スタープログラマーになられることを確信しておるんだ。池亀センセエ！　この名前は、どっちにしろ覚えておいて損のない名前だ。

今度の『サバッシュ』、なるべくシナリオ部分を多く入れるために、ビジュアル部分は、かなり犠牲にされた。それでも、池亀センセエがプログラムするからにはそんなセコイ動きにはならないはずだ。「おッ、ビジュアルもなかなかいいじゃん！」となると信じている。この『サバッシュ』、夢は大きく20万本完売！　大きいよねェ。でも去年出したオレの本が10万部売れたから、ソフトのほうは20万本！　もう決めたっ！

なんせ、作るのが神さまプログラマーの池亀センセエだからねェ。『サバッシュ』をすると不思議な力がわいてくると思うョ。『サバッシュ』をやると頭がよくなるとかネ。『サバッシュ』をやって東大に入ろうとか、「サバッシュ」やって女にもてようなんて、ホント楽しみだねェ。

明日のゲームの方向をお示しになるためにポプコムにご降臨なされた『サバッシュ』さまをたたえるコーナー

またまた、似たよーなコーナーができちゃったねェ。神さまプログラマーと、アイデアの宝庫円丈と、ゲームの緻密な計算をするJ.D.氏と、すべてのユーザーに愛をあたえる編集長の４人が集まれば、こわいものなどなにもない！　『サバッシュ』はほかのゲームソフトに負ける気がしない。ベストソフト30のページを見ていても、勝てると確信してしまうのだ。

J.D.センセエが先月号で『サバッシュ』に関し、多少の不安を語っておられたが、オレはちがう！　それは多分シナリオライター円丈の未知の部分に対する不安だと思う。それはちがう。

いま、現在のファミコン、パソコンのソフトは完全に袋小路に入り、行き詰まっている。任天堂の社長が、８割までクソソフトといったが、オレにいわせりゃ９割までがクソソフトだ。これからは従来のようなソフト作りではダメなのだ。今こそ、新しい血の導入が必要だ。そのために、ワシがシナリオを書いた！

ワシは信じておる、神さまプログラマー池亀センセエの偉大なる力を！　J.D.センセエの緻密な計算力を！　編集長の愛を！　そしてワシ自身のアイデアと構成力を！

かつてオレは、ストーリーの構成力を身につけるために、ショート・ショートを１日１冊、半年間読み続けたことがある。たいていのパターンは身につけてるつもりだ。そしてどーやったら主人公の気持ちと見る側の気持ちをオーバーラップさせることができるかというノウハウを身につけてる！

RPGは、主人公になりきって冒険を続けるゲームだといわれてきたが、今までやったRPGは、このへんがまったく不十分で、もの足りん。『サバッシュ』は、完全オーバーラップをめざしてる。あの、ギャリバスの３魔人を見たら、

「コノヤロー、絶対ブッ殺してやる！」

とはげしく憎悪し、パートナーの魔女にはいつしか愛が深まり、本当にオレは魔女を愛してると錯覚し、100％感情移入できるゲームにしたい。ゲームをやってて、「こいつ本当に生きてるぜ！」と思えるよーにしたいのだ。

もし、100％感情移入のできるソフトがあったら、ほかの部分が100％従来どおりのスタンダードRPGでも、それは画期的なソフトなのだ。100％感情移入ができるということは、100％ゲームにのめりこめるということだからネ。100％ゲームにのめりこんだら、つまらないソフトなんてない。「どーも、このゲームはこれがもの足りない」なんて思わせるよーじゃ、それはのめりこませ方が足りんのだ。100％その世界にのめりこんだユーザーは、全部を肯定するしかないのだ。

ワシの考える究極のRPGとは何か、ハッキリいっておこう。ゲームをやってることすら忘れてしまうゲーム！　つまり、疑似体験としてのゲームが、実体験と思えてきて、ゲームの世界を現実だと錯覚し、ゲームをしてること自体を忘れてしまうゲーム。これこそ、究極のRPGなのだと思う。そのためには、ゲームの登場

人物がまず生きてなくちゃならんのだ。

いい映画は必ず映画というウソの世界に観客を引きずりこみ、それを現実の世界と錯覚させてしまう。このダマシのテクニックこそ、今のゲームに必要なのだ。残念ながら、このダマシのテクニックを使ったのは、『ドラクエII』に一度あっただけだ。

最近、ソフトハウスでは、シナリオが、重要視されだしたと聞く。でも、そのシナリオの多くは、まずAのアイテムをとらないとBに行けず、Bに行けるとCのアイテムがとれる。Cを4つ集めると、最後の敵Dに会えるというものだ。決められた順番どおりに、アイテムをとっていかなくてはならない。この、あらかじめキチンと決められたコースをユーザーが歩くシナリオなんてのは、映画のシナリオだ。映画のシナリオは順序が逆になることはないかんねェ。

でも、ゲームのシナリオは、そうじゃない。主人公AがBをしたらCになり、Dをしたらになるという細かい対応こそが必要で、シナリオはさらに一段上からユーザーに大きなアミをかぶせ、制約を感じさせないよーに規制して、しかもその中にシナリオを感じさせない巧妙なシナリオがしかけられていて、ゲームとしてのバランスがとれている！　これがいいゲームだと思うナ。ミエミエのシナリオなんてユーザーにとってただ息苦しいだけだもんネ。

これからのゲームのシナリオは、まず登場人物が生きているコトだョ。ほかに何かを何個集めないとダメというのも、ぜひやめたい。ほとんど意味がない。『サバッシュ』はほかのゲームと志向がまったくちがうんだョ。もちろん、100%シナリオで感情移入ができるなんてコトいわないョ。でも、格段に改良されてると思ってほしい。ワシは、RPGのニューウエーブになる！　ホント、スッカリ大ボラ吹きになっちゃったネ。でも最近、この手の大ボラ吹きがふえてるから、負けじとホラを吹いたんだ。

いずれにしろ、この『サバッシュ』、大成功か大失敗かのどっちかだネ。まァ、ソコソコ売れたなんてのは望んでおらん。大金持ちになるか、クソして寝るかのどっちかだ。

もし大成功のときは、京王プラザホテル、コンコルドの間でポプコム編集部員一同とゲームスタッフ一同が集まって、芸者をあげてドンチャンさわぎをすることが内定しておる。そしてゼーンゼン売れなかったときは、4人そろって小学館の前で首をつることも決まっておる！　J.D.センセエ、逃げちゃダメだョ。もう決まっちゃったんだから。

首をつるか、芸者をあげるか！　イヤァ、ホント、発売が待ちどおしいなァ。読者諸君！　アンタらはどっちへかける？

FMユーザーへの朗報

発表ーッ！　今度出るゲーム、『サバッシュ』は、88とともにFMでも出ることが決定。しかも、できれば88、FM同時発売が望ましいという結論に達したぞ。バンザーイ、バンザーイ！

いやァ、つらかった。グスン。以前この欄で88をけなしたら、88ユーザーからは〝富士通のまわし者！〟という脅迫状は舞いこむワ、不幸の手紙は殺到するワ、ワラ人形に5寸釘を送りつけてくるヤツはいるワ、もうえらいさわぎ。さらにそのあと、このゲームが88で出るっていったら、今度はFMユーザーから非難が集中したネ。〝裏切り者！〟とか、〝大畜生〟とか、〝デッパ〟とか、調布の東條なんてヤツは、発売73日前から『サバッシュ』に呪いをかけてやるって手紙を書いてきた。なんで73日前なのか、よくわからんがとにかく呪いをかけるんだそうだ。

それから、大田区の上川なんてヤツは、「もし88で『サバッシュ』を出したら、オレのチルトの魔法でポプコムを吹き飛ばしてやる！」なんて、ワケのわからんコト書いてきた。

ホントにイヤんなっちゃったョ。思わずX1のユーザーになっちゃったョ。しかし、これでなんとかFMのユーザーにも顔が立つっていうもんだ。

結局、ユーザーは自分のやりたいゲームが自分の機種で出ないというのはさびしいんだよねェ。ワシもユーザーだから、その気持ちは痛いほどよくわかるんだ。

そこで発売機種の決定権をもつ編集長に直訴しちゃった。

「お願えです！　『サバッシュ』をFMでも発売してくだせえ！　できれば同時発売で」

すると編集長の意外な答えが返ってきた。

「円丈さん、私もそれを考えてました」

「エッ？」と思わず顔を見上げた。

この人はタダ者ではない！　一生POPCOMの編集長で終わる人ではない。きっと将来は任天堂の社長になる！　なんかワケのわかんないヨイショをしちゃったりしてネ。

とにかく、編集長の頭の中には、88、FM、X1の同時発売のプランがあったのだ。そして最悪でも、2番手の移植は、円丈の顔を立ててFMを考えていたのだ。なーんというお慈悲深い方なんだ。ヨヨヨッ！

この『サバッシュ』、いろんなユーザーにやってもらいたいと思うけど、現実はなかなかむずかしいんだ。たとえば、88で出るといっても、SR以降の2ドラに対応してんだョ。これ以前の88はダメ。そこで、プログラマーに相談したら、

「だって、mkIIに合わせてやったら、ほかの人がおそすぎてゲームになんないよ」

という返事。じつは編集長の家にあるのも単なる88mkIIで、ダメ！　悲惨だネ。編集長の場合は初めからあきらめていたよーだけどネ。だから、少数ユーザーの気持ちがよくわかるんだョ。

ふつうのソフトハウスの場合は、分業で88mkII専用のプログラムを作って売り出したりして、一度に多機種の発表ができるんだけど、『サバッシュ』の場合は、袋張りの内職の世界だもんだから、一度にいろんなコトができない。なんせ、1枚ずつ紙を張ってくワケだからネ。一応同時発売を目標にしてるけど、多少のズレはあるだろうネ。とにかく、できればMSXも98も、単なる88mkIIのユーザーもできるようにという目標はある。でも、なんせ袋張りだからねェ。あまり、絶対こーなるとはいい切れんのだョ。

朝まで踊う。ディスクでツイスト。

―FM音源サウンドプログラム
フロッピーディスク2
のりに、のって第2弾。
23曲新発売。

大好評別冊ポプコム「サウンドコレクション」フロッピーディスクに続く第2弾。本誌連載中の「FMサウンドブティック」から15曲。さらにポプコムオリジナル、8曲を加えたサウンドプログラムがフロッピーディスクでまたまた登場。

●ないものねだりのI want you/ときめきはFOREVER/六本木純情派/水の春/楽園のDoor/ファンタジー/Self Control/Oneway Generation/サファイアの瞳/アイドルを探せ/早春物語/Give Me Up/恋人たちの時刻/サマードリーム/It's Tough――
その他オリジナルミュージック8曲を加えた計23曲。

FM音源サウンドプログラム
フロッピーディスク2（5インチ2D版）
定価3,000円（送料含む）

通信販売のみ
FM音源サウンドプログラムフロッピーディスクは、1、2とも通信販売でお届けします。ご希望の方は品名、数量、合計金額とあなたの住所、氏名、TELを明記し、代金を現金書留または郵便小為替でお申し込みください。

申込先
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル㈱新企画社 ポプコムディスクサービス係

別冊ポプコム「サウンドコレクション」収録の最新ポップス全25曲のプログラムフロッピーディスク。発売中。（5インチ2D版）
FM音源サウンドプログラムフロッピーディスク1
定価3,000円（送料含む）

魅惑のFM音源サウンドプログラム全30曲。
好評発売中

ヒットチャートをにぎわしている最新ポップスをはじめゲームミュージックのサウンドプログラムが、30曲。さらにFM音源によるミュージックプログラム入門など、パソコンミュージックをめいっぱい楽しむプログラムマガジン。

●CHA-CHA-CHA/フレンズ/ラズベリードリーム/チャンス/悲しみよこんにちは/ちょっとやそっとじゃ CAN'T GET LOVE/BAN BAN BAN/ジプシークィーン/寝た子も起きる子守唄/ブルシアンブルーの肖像/NEVER ENDING STORY/LIKE A VIRGIN/ハイドライドII/レリクス/メルヘンヴェールIIほか。

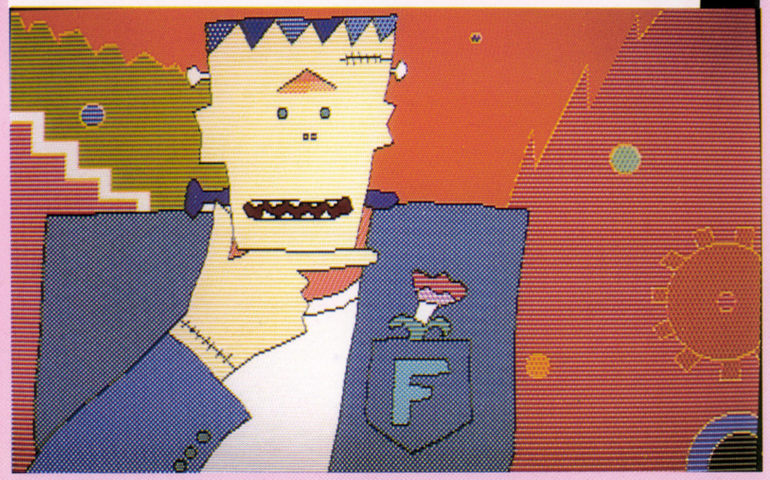
別冊POPCOM プログラムマガジン
FM音源 PCシリーズ（PC-8801mkIISR/FR/TR/FH/MH）用
サウンドコレクション
定価980円 小学館

©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ、あだち充／小学館・旭通信・東宝・フジテレビ、鳥山明／集英社・東映動画・フジテレビ、Hobby JAPAN

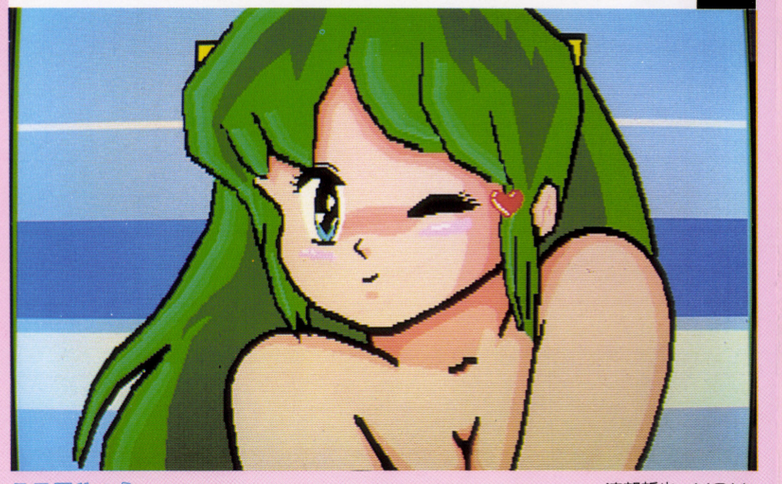
ポプコム CGギャラリー 1987 SEPTEMBER

あなたの作品を、このページで発表します。

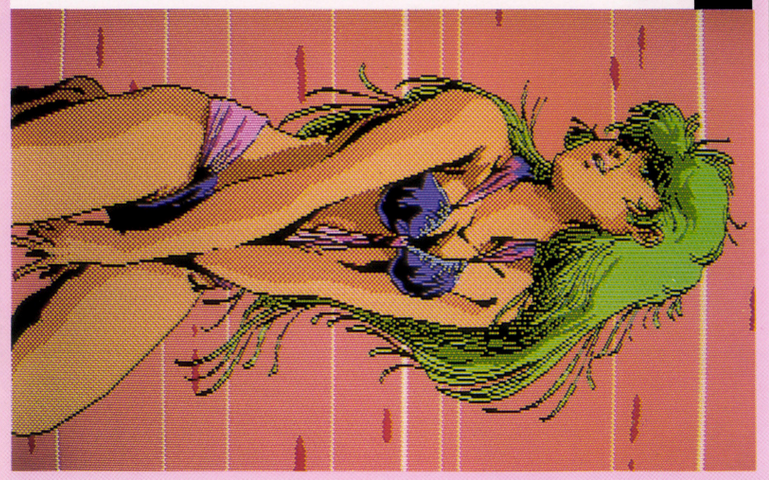
作品のプログラムをカセットテープまたはフロッピーディスクにしてお送りください。マンガキャラクターの場合、題名、掲載誌名も必ず記入してください。〈送り先〉〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社POPCOM編集部CG係



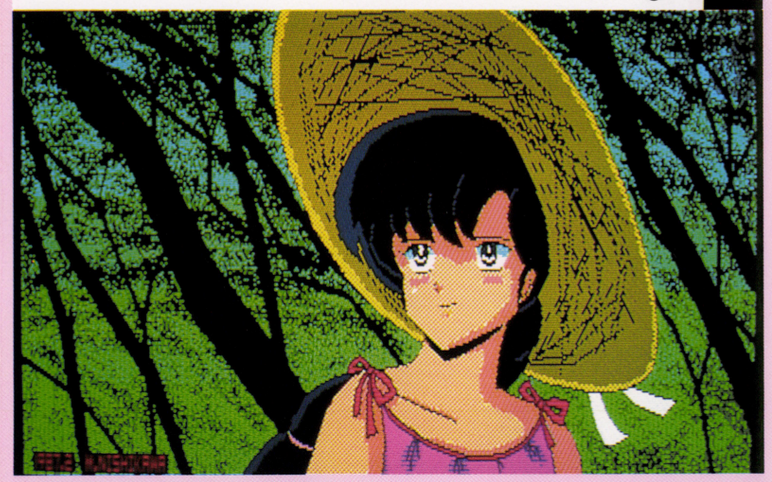
フランケン　樫本明広　PC-8801(ダ・ビンチ)



うる星やつら　渡部哲也　MSX2



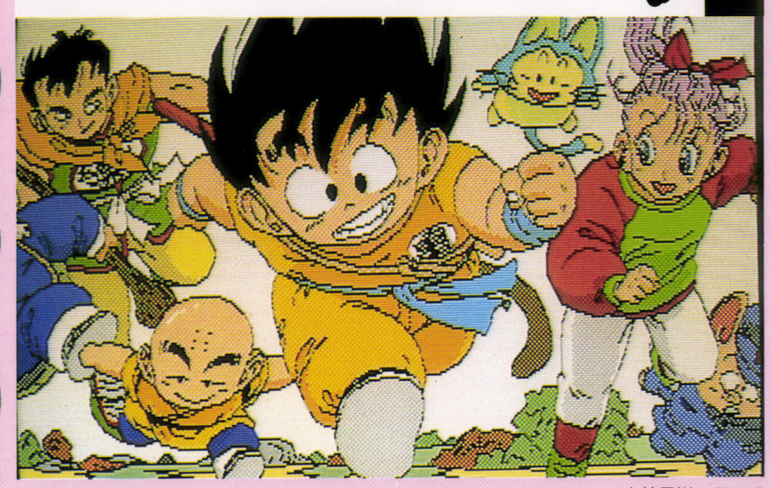
時条イブ　菊池　章　PC-8801(ダ・ビンチ)



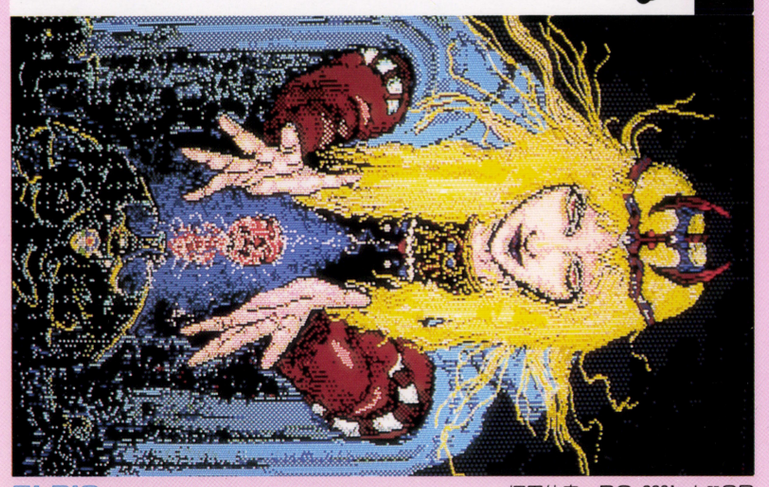
「うちのこと好き…？」「うん！」(ルーミックワールド　枠)　西川祐史　PC-8801(ダ・ビンチ)

タッチ　古塩英之　PC-8801(ダ・ビンチ)

(女の子)　福山節洋　MSX2



ドラゴンボール　小林昌樹　FM-7



ELRIC　塚田伸幸　PC-8801mkIISR

ヴァージンロード　足立文生　FM77AV

POPCOM

B

A

PROGRAM TAPE COUNTER

POPCOM

B

A

PROGRAM TAPE COUNTER

POPCOM

B

A

PROGRAM TAPE COUNTER

POPCOM

B

A

PROGRAM TAPE COUNTER

POPCOM

B

A

PROGRAM TAPE COUNTER

POPCOM

B

A

PROGRAM TAPE COUNTER

POPCOM

POPCOM

POPCOM

POPCOM

POPCOM

1987 9月号

わくわくサウンド倶楽部

19

いやぁ、もう、とにかく暑ーい毎日が続きますな。今年の夏の暑さはなんかかなり厳しい感じで。それで思うんだけど、人気タレントさんなどは、夏休みなんか当然なくて、仕事一筋でしょ。人気稼業もやっぱ大変だよね。

Get Wild

TMネットワーク

PC-6001mkⅡ／6601, FM-7／NEW7／77
MSX／MSX2, MULTI8

派手!!! 中山美穂

PC-8801／mkⅡ（以上サウンドボード必要）
PC-8801mkⅡSR／FR／TR／MR／FH／MH／88VA

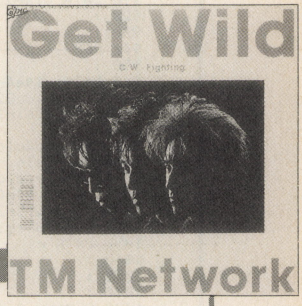
Get Wild

まず最初の曲は、アニメ「シティーハンター」のエンディング・テーマで、TMネットワークの「Get Wild」。投稿してくれた人は、新潟県の曽根道人クン（14歳）だ。

道人クンは、7月号でも紹介した、曽根昭夫クンの弟さんなのである。今までの努力のかいあって、今回、初めての採用となったわけだ。

さて、道人クンの熱血根性プログラムだが、原曲のイメージをよくとらえた作品に仕上がっている。ただ、ところどころ音が重なるので、もう少しアレンジに気を配ったほうがよいだろう。また、サビの部分で、いきなり音量が大きくなるので、なるべく全体が均一になるように心がけよう。

それでは、いまの点に注意して、次回も投稿してほしい。キミの力作、期待してるゾッ!!



EPIC・ソニー・07・5H・347

Get Wild プログラムリスト

```
10 REM--------------------------------
20 REM-   Get Wild                    -
30 REM-          Song by TM Network   -
40 REM-      Programed by ソネ ノ オトウト -
50 REM-        Arrange by ソネ ノ アニ  -
60 REM-                              -
70 REM-     (c) 1987   by J & K      -
80 REM-                              -
90 REM--------------------------------
100 :
110 :
120 DIMQ$(47),W$(30),E$(19):G=0:X=0
130 :
140 RESTORE390:FORI=1TO47:READA$:Q$(I)=A$:NEXTI
150 RESTORE1140:FORI=1TO30:READA$:W$(I)=A$:NEXTI
160 RESTORE1720:FORI=1TO19:READA$:E$(I)=A$:NEXTI
170 :
180 :
190 REM- ｴﾝｿｳ --------------------------
200 :
210 PLAY 't13718v10','t13718','t13718'
220 GOSUB250
230 FORI=1TOX:READQ,W,E:PLAYQ$(Q),W$(W),E$(E):NEXTI
240 GOTO 220
250 G=G+1:ON G GOTO 280,290,300
260 END
270 :
280 RESTORE2150:X=49:RETURN
290 RESTORE2180:X=41:RETURN
300 RESTORE2490:X=41:RETURN
310 :
320 :
```

リスト続く

```
330 :
340 REM▬▬ 1 ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬
350 :
360 REM--- Intro ----------------------
370 :
380 :
390 DATA o5e-4d-4oc-4.o5e-
400 DATA d-.oc-c-32r32c-16.r32c-c-..r32c
-16o5d-16
410 DATA e-e-32r32e-.f-e-.oc-.o5e-16.r32
420 DATA e-.d-.oc-16.r32c-4r4
430 DATA o5e-.d-.oc-16.r32c-4r4
440 DATA ov10b1
450 DATA o5a16g+16f+16e16g+16f+16e16d32r
32d4e4
460 DATA b2o5d4ev12ob16o5c+16
470 :
480 :
490 REM--- A ---------------------------
500 :
510 DATA dd32r32d.edc+oba
520 DATA bb32r32b.a16.r32a4.b16o5c+16
530 DATA dd32r32dd32r32d16.r32dc+oba
540 DATA b2.r8b16o5c+16
550 DATA dd32r32d16.r32d32.r64d16e16dc+o
ba
560 DATA d16.r32d16.r32dedc+oba
570 DATA b2.r8o5d
580 :
590 :
600 REM--- B ---------------------------
610 :
620 DATA e.f+.de.f+.d
630 DATA e.f+.d16.r32d4r8ob16o5c+16
640 DATA bb32r32b.ab4r8o5d
650 DATA e.f+.d16.r32d4obo5c+
660 DATA d4r2r8d
670 DATA e4c+4ob4a4
680 DATA b1.r4.ov14o5e
690 :
700 :
710 REM--- C ---------------------------
720 :
730 DATA ov14e-4d-4v13oc-4r8o5e-
740 DATA d-.oc-c-32r32c-16.r32c-4r8c-16o
5d-16
750 DATA e-16.r32e-16.r32e-f-e-oc-16.r32
c-o5e-16.r32
760 DATA e-d-4oc-16.r32c-4r8v14o5e-16.r3
2
770 DATA d-.oc-c-32r32c-16.r32c-c-..r32c
-16o5d-16
780 DATA e-16.r32e-16.r32e-f-g-f-e-f-
790 DATA e-.d-.oc-16.r32c-4r4
800 :
810 :
820 REM--- D ---------------------------
830 :
840 DATA v11o5e4d4c4c16.r32c
850 DATA e.d.c16.r32c4c16.r32c16d16
860 DATA ee32r32e.fe.c.e16.r32
870 DATA e.d.c16.r32c4r4
880 DATA eov10eo5v11eov10eo5v11c4r8e
890 DATA dd32r32d.cc4r8c16d16
900 DATA e16.r32e16.r32efeoao5ce
910 DATA v14r2..e16.r32
920 :
930 :
940 REM--- E ---------------------------
950 :
960 DATA v14e4d4v13c4r8e
970 DATA d.cc32r32c16.r32c4r8c16d16
980 DATA e16.r32e16.r32efec16.r32ce16.r3
2
990 DATA ed4c16.r32c4r8v15e16.r32
1000 DATA e16.r32e16.r32efgfef
1010 DATA e.d.c16.r32c4r8v15e16.r32
1020 DATA v14e4d4v12c4r4
1030 DATA v15r2..e
1040 DATA d.cc32r32c16.r32c4r4
1050 DATA r1
1060 :
1070 :
1080 :
1090 REM▬▬ 2 ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬
1100 :
1110 :
1120 REM--- Intro ---------------------
1130 :
1140 DATA v8o3a-2f-2
1150 DATA g-2c-4b-4
1160 DATA g-2c-2
1170 DATA v10of+1
1180 :
1190 :
1200 REM--- A ---------------------------
1210 :
1220 DATA e1
1230 DATA r2a4b4
1240 DATA f+2a4b4
1250 DATA f+2.e4
1260 DATA f+4...r32f+4g+4
1270 DATA f+2e2
1280 DATA f+4...r32f+..r32f+4
1290 :
1300 :
1310 REM--- B ---------------------------
1320 :
1330 DATA b..r32b..r32bb32r32b16b..r32
1340 DATA aa32r32a32r32a16.r32a16.r32a4r
4
1350 DATA b..r32b..r32b..r32b..r32
1360 DATA o5c+..r32e..r32c+..r32c+..r32
1370 DATA ob4.o5f+4.b1b4
1380 :
1390 :
1400 REM--- C ---------------------------
1410 :
1420 DATA ov13a-..r32a-..r32a-4v10a-4
1430 DATA g-4...r32g-4...r32
1440 DATA a-4...r32a-4...r32
1450 :
1460 :
1470 REM--- D ---------------------------
1480 :
1490 DATA o3a2f2
1500 DATA g2oc4o3b4
1510 DATA g2c2
1520 DATA o2a2f2
1530 DATA g2o3c4o2b4
1540 DATA v11o5dogbo5dc4r4
1550 :
1560 :
1570 REM--- E ---------------------------
1580 :
1590 DATA v13oa..r32a..r32a4v10a4
1600 DATA g4...r32g4...r32
1610 DATA oa4...r32a4...r32
1620 DATA v14oa4g4v12f4
1630 DATA b2o5c2
1640 :
1650 :
1660 :
1670 REM▬▬ 3 ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬
1680 :
1690 :
1700 REM--- Intro --- A ---------------
1710 :
1720 DATA r1
1730 DATA v11o2b.o3b16r8f+o2b4r4
1740 DATA f+.o3f+16r8c+o2f+4r4
1750 DATA g.o3g16r8do2g4a4
1760 DATA b.o3b16r8f+d4e4
1770 DATA b.o3b16r8o2bv11o3d..r32e..v10
1780 DATA b.o3b16r8f+o2b16.r32b16.r32b16
.r32b16.r32
1790 :
1800 :
1810 REM--- B ---------------------------
1820 :
1830 DATA b2....r32
1840 DATA go3go2go3go2go3go2go3g
1850 DATA o2f+o3f+o2ao3ao2bo3bab
1860 DATA g2g..r32g4
1870 DATA f+2f+..r32f+4
1880 DATA bo3bo2bo3bo2bo3bo2bo3bo2bo3bo2
bo3bo2bo3bo2bo3b
1890 :
1900 :
1910 REM--- C ---------------------------
1920 :
1930 DATA v9o2a-16.r32a-g-16.r32g-f-16.r
32f-16.r32f-16.r32f-
1940 DATA g-16.r32g-16.r32g-16.r32g-c-16
.r32c-16.r32c-16.r32c-
1950 :
1960 :
1970 REM--- D ---------------------------
1980 :
1990 DATA v10o2g2o3c4r4
2000 :
2010 :
2020 REM--- E ---------------------------
2030 :
2040 DATA v9o2a16.r32ag16.r32gf16.r32f16
.r32f16.r32f
2050 DATA g16.r32g16.r32g16.r32go3c16.r3
2c16.r32c16.r32c
2060 DATA o2a16.r32ag16.r32gf4
2070 :
2080 :
2090 :
2100 REM▬▬ Data ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬
2110 :
2120 :
2130 REM--- Intro ---------------------
2140 :
2150 DATA  1, 1, 1, 2, 2, 1, 3, 1, 1
2160 DATA  4, 2, 1, 1, 1, 1, 2, 2, 1
2170 DATA  3, 1, 1, 5, 3, 1
2180 DATA  6, 4, 2, 6, 5, 3, 6, 4, 4
2190 DATA  7, 6, 5, 6, 4, 2, 6, 5, 3
```

```
2200 DATA  6, 4, 4, 8, 7, 6
2210 :
2220 :
2230 REM--- A -------------------------
2240 :
2250 DATA  9, 4, 2,10, 5, 3,11, 8, 4
2260 DATA 12, 9, 6,13, 4, 2,10,10, 3
2270 DATA 14, 4, 4,15,11, 7
2280 :
2290 :
2300 REM--- B -------------------------
2310 :
2320 DATA 16,12, 8,17,12, 8,14,12, 9
2330 DATA 18,13,10,16,12, 8,19,12, 8
2340 DATA 20,14,11,21,15,12,22,16,13
2350 :
2360 :
2370 REM--- C -------------------------
2380 :
2390 DATA 23,17,14,24,18,15,25,19,14
2400 DATA 26,18,15,23,17,14,24,18,15
2410 DATA 25,19,14,26,18,15,23,17,14
2420 DATA 24,18,15,25,19,14,26,18,15
2430 DATA 23,17,14,27,18,15,28,19,14
2440 DATA 29,18,15
2450 :
2460 :
2470 REM--- D -------------------------
2480 :
2490 DATA 30,20, 1,31,21, 1,32,20, 1
2500 DATA 33,22, 1,34,23, 1,35,24, 1
2510 DATA 36,23, 1,37,25,16
2520 :
2530 :
2540 REM--- E -------------------------
2550 :
2560 DATA 38,26,17,39,27,18,40,28,17
2570 DATA 41,27,18,38,26,17,39,27,18
2580 DATA 40,28,17,41,27,18,38,26,17
2590 DATA 39,27,18,40,28,17,41,27,18
2600 DATA 38,26,17,39,27,18,42,28,17
2610 DATA 43,27,18,44,26,17,47,30,18
2620 DATA 47,28,17,45,30,18,44,26,17
2630 DATA 47,30,18,47,28,17,45,30,18
2640 DATA 38,26,17,46,27,18,47,28,17
2650 DATA 45,30,18,38,26,17,46,27,18
2660 DATA 47,28,17,45,30,18,44,29,19
```

派手!!!

続いては、常連になってしまった神保町の木下一郎クンからの投稿。曲はドラマ「ママはアイドル」の主題歌で、中山美穂ちゃんの「派手!!!」。

いつも強力な作品を投稿してくれる木下クン。今回もまた、パンチのきいた作品を送って…いや、持ってきてくれたのだ。

さて、プログラムのほうだが、ブラスとPSGの音をユニゾン(2つの楽器が同じ音階を演奏する)させてサウンドを厚くしたり、ディレイやグリッサンドを使うなど、テクニックにみがきがかかってきたようだ。

ただ、サビの部分でマイナー・コードがメジャーになっている小節がある。これは、2声のPSGに短3度の音(たとえば、Cmで短3度の音とはミのフラット)がふくまれていないからだ。

少しむずかしくなってしまったが、コードは曲の基本なので、これからはそういったことも、しっかりとマスターするように心がけよう。

派手!!! プログラムリスト

```
10 ´   ***********************************
20 ´   *                                 *
30 ´   *       ----  ﾊﾃﾞ !  ----         *
40 ´   *                 By Miho Nakayama  *
50 ´   *                                 *
60 ´   *  Programed By Yoshiyuki Mori     *
70 ´   *  Cooperated By I.Kinoshita      *
80 ´   * Thanks -POPCOM-ﾏｲﾄﾞﾉｷｮｳﾔﾉﾊﾟﾀｰﾝ *
90 ´   *                                 *
100 ´  ***********************************
110 NEW CMD : N=0
120 DIM BD%(4,9)
130  FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
140     READ BD%(X,Y) :´Drums Tone ( Bass Drum,Snare´s Assist,Tom )
150   NEXT Y,X
160 DATA  44, 15, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
170 DATA  31, 25,31,15,09, 5, 3, 2, 2, 0
180 DATA  31, 25,15,15,08, 5, 3, 2, 1, 0
190 DATA  31, 21,31,15,11,30, 0, 2, 0, 0
200 DATA  31,  2,15,15,12, 0, 2, 2,-3, 0
210 ´
220 ´      [ Drums init ]
230   CMD VOICE BD%                          :´ Track 1
240 ´      [ Melody Part ]                    :´ Track 2
250 ´      [  Bass  Part ]                    :´ Track 3
260 ´      [ Snare´s Tune up ]
270   CMD PLAY  ,,,"y6,21Y7,241"             :´ Track 4
280 ´      [ PSG´S Tune up    ]
290   CMD VOICE LFO 5,2,0,4400,15,20,3        :´ Track 5
300   CMD VOICE LFO 6,2,0,4400,-15,20,3       :´ Track 6
310 ´
320 FOR I=1 TO 6
330  READ D$(I)
340   IF D$(I)="*" THEN 390
350    IF D$(I)="¥"THEN WIDTH 80,25:END
360 NEXT I
370 CMD PLAY D$(1),D$(2),D$(3),D$(4),D$(5),D$(6)
380   GOTO 320
390 N=N+1
400 ON N GOSUB 430,440,450,460,470,480,490,440,450,460,470,480,500,470,480,510
410 GOTO 320
420 ´
430 RESTORE 1110:RETURN
440 RESTORE  930:RETURN
450 RESTORE 1310:RETURN
460 RESTORE 1690:RETURN
470 RESTORE 1540:RETURN
480 RESTORE 1740:RETURN
490 RESTORE 1920:RETURN
500 RESTORE 2000:RETURN
510 RESTORE 2240:RETURN
520 ´      [ Play Init ]
```

PC-8001mkIISRの場合は、110行のNEW CMDを削除し、CMD PLAYをPLAY、CMD VOICEをVOICEに変更する。

また、サウンドボードを使用する場合は、110行のNEW CMDを削除する。

KING K07S 10161

リスト続く

```
530 DATA T162,T162,T162,T162,T162,T162
540 DATA V15,@23V12,@30V15,S0M2600,V11,V11
550 DATA Q1,Q7,Q8,Q8,Q6,Q6
560 DATA O2L4,O5L8,O3L8,L4,O4L8,O4L8
570 '    [ Intoro ]
580 DATA G16G16>G8R.RG8<,R4GAB-B>DE,R4GAB-B>DE,R8E8R.RE8,R4GAB-B>DE,R4DFG-GB>C
590 '
600 DATA GG8>G<G8G8>G<G>E<G8G8>E8<,F4.ERFRERFREDRGR
610 DATA <G4G>GR<GR>GR<GR>GR<G>GR,R.ERERERE8
620 DATA F4.ERFRERFREDRGR,D4.CRDRCRDRC<BR>DR
630 '
640 DATA GG8>G<G8G8>G<G>EE16E16E16E16E8<
650 DATA G@60Q103V13RARRAARRAA@23Q7V1205AB-B>DE
660 DATA G4<G>E<G>EF<GGG>E<GG>EEF,R.ERERERE16E16E16E16E8
670 DATA GR4R4R4R4R4<AB-B>DE,DR4R4R4R4R4<FG-GB>C
680 '
690 DATA GG8>G<G8G8>G<G>E<G8G8>E8<,F4.ERFRERFREDRGR
700 DATA <G4G>GR<GR>GR<GR>GR<G>GR,R.ERERERE8
710 DATA F4.ERFRERFREDRGR,D4.CRDRCRDRC<BR>DR
720 '
730 DATA GG8>G<G8G8>GEEE16E16E16E16E8<
740 DATA G@60Q103V13RAARAARRA@22Q8V1105L16B>C<B>CDCDEDEFG
750 DATA G4<G>F<GG>E<GGG>F<GG>E<BG,R.ERERERE16E16E16E16E8
760 DATA G,DR4R4R4R4R8<L16B>C<B>CDCDEDEFG
770 '
780 DATA GG8>G<G8G8>G<G>E<G8G8>E8<,@23V13L8O6R4DERGREG4GDEGDE
790 DATA A4.&A4B4.>C4.&C4<B4.,R.ERERERE8
800 DATA V1205R4DERGREG4GDEGDE,V905L4C.&CD.E.&ED.
810 '
820 DATA GG8>G<G8G8>G<G>E<G8G8>E8<,G4GERGARB4BB-16A16GAGE
830 DATA A4.&A4B4.>C4.&C4<B4.,R.ERERERE8
840 DATA G4GERGARB4BB-16A16GAGE,C.&CD.E.&ED.
850 '
860 DATA GG8>G<G8G8>G<G>E<G8G8>E8<,G4GERGR4G4GDEGDE
870 DATA A4.&A4B4.>C4.&C4<B4.,R.ERERERE8
880 DATA G4GERGR4G4GDEGDE,C.&CD.E.&ED.
890 '
900 DATA GG8>G<G8G8>G8G8G8E8C8GG,G4GERGARAR4.ARAR@21Q7V13L8O4B
910 DATA A4.&A4>E4.DR4.DRDR,R.ERE8E8R4.EE
920 DATA G4GERGARAR4.ARAR,C.&CD.V12L8DR4.DRDR
930 '    [ イチ ]
940 DATA O2L4G>G<G8G8>G<G>G8<GG8>G<,O4B>DEDEG4EEDED4&D4<B
950 DATA V13O3E>E<EE>E<BGA4>A<AB4>B<AG,RERERERE
960 DATA O5L4V10G&GG8F+E&EF+.&F+,O5L4V10E&EE8DC&CD.&D
970 '
980 DATA G>G<G8G8>G<G>G8<GG8>G<,B>DEDEG4EEDED4E4
990 DATA E>E<EE>E<BGA4>A<AB4>B<AG,RERERERE
1000 DATA G&GG8F+E&EF+.&F+,E&EE8DC&CD.&D
1010 '
1020 DATA G>G<G>G8<G8G>G<G>G8<G8,<BBABAG4AB>D4E4&E4E
1030 DATA >E>E<EE>E-<E-E->E-<D>D<DD>D-<D-D->D-<,RERERERE8E8
1040 DATA L8BBBBBBBBBBBBBBBB,V11L8EGEEE-GE-D4GDDD-GD-4
1050 '
1060 DATA G>G<G8G8>G8<G8>G8GGE8E8E8,V14GEDGEDGE<AA4G4@23V1105GF+F
1070 DATA C>C<CC>C<CC>C<AA4G4DD-C,REREE8EEE8E8E8
1080 DATA V12G4G4G4G4CC4<B4B>DF+,V12RC4C4C4C8<AA4G4GB>D
1090 DATA *
1100 '    [ ニ ]
1110 DATA O2G>G<G>G<G>G<G>G<,V10O5L4RB>D+F+E&E<R8B8A8B8
1120 DATA O3B>B<B>B<B>B<B>BE>E<E>E<E>E<E>E<,RERERERE
1130 DATA O4V14R4BB>D+D+F+F+GF+EG4.&G4
1140 DATA O4V13R4.BB>D+D+F+BAGB4.&B4
1150 '
1160 DATA G>G<G>G<G>G<G>G<,RB>D+F+E&E<R8A8G8A8
1170 DATA <B>B<B>B<B>B<B>BE>E<E>E<E>EDE<<,RERERERE
1180 DATA <R4BB>D+D+F+F+GF+EG4.&G4<
1190 DATA <R4.BB>D+D+F+BAGB4.&B4<
1200 '
1210 DATA G>G<G>G<G>G<G>G<,@41V10O5L8R4EA>C+DC+<AEA>C+D4C+4<A
1220 DATA A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A,RERERERE
1230 DATA R4AA>C+C+EEGF+EG4.&G4,V12R4.AA>C+C+EEGF+EG4&G4
1240 '
1250 DATA G>G<G>G<G>G<G8>G8G8G16G16
1260 DATA V12>DRDDDBAD4&D4&D4R4@21V13O4B
1270 DATA D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<AD<,RERERER8E8E8E16E16
1280 DATA DRDDDBAD4.&D4&D4&D4,RDEDDDAGD4&D4&D4&D4
1290 DATA *
1300 '    [ ニ ' ]
1310 DATA O2G>G<G>G<G>G<G>G<,V10O5L4RB>D+F+E&E<R8B8A8B8
1320 DATA O3B>B<B>B<B>B<B>BE>E<E>E<E>E<E>E<,RERERERE
1330 DATA O4V14R4BB>D+D+F+F+GF+EG4.&G4
1340 DATA O4V13R4.BB>D+D+F+BAGB4.&B4
1350 '
1360 DATA G>G<G>G<G>G<G>G<
1370 DATA @42O5Q1V8R4R4R4R4R4R4.L64AA+B>CC+DD+EFF+GG+ARRRRRRRRRR<BA+A
1380 DATA <B>B<B>B<B>B<B>BE>E<E>E<E>EDE<<,RERERERE
1390 DATA <R4BB>D+D+F+F+GF+EG4.&G4
1400 DATA <R4.BB>D+D+F+BAGB4.&B4
1410 '
1420 DATA G>G<G8G8>G<G>G<G8.>G16G<,@10Q8L8V10>RAGEAGEDA4.G4.&G4
1430 DATA A4&A4B4&B4>C4.C+4.<A4,RERERER8.E16E
1440 DATA RAGEAGEDA4.G4.&G4,R4AGEAGEDA4.G4&G4
1450 '
1460 DATA G>G<G>G8<G.>G<G>G8<G.>G<G>G8<G.>G<G8>G16G16G8G8
1470 DATA @22O5V13R4R4R4R4RB>C<B>CDR4.<B>C<B>CDRV14C4<B>C<B>C<B>CD
1480 DATA >D4&D4&D4.D4&D4&D4&D4D4&D4&D4&D4D4.&D4&D4D4
1490 DATA RERERERERERERER8E16E16E8E8
1500 DATA V15G4GAGEBL4A.&A&A&A&A&A&A&A&V12A8&V11A8&V10A8&V9A8&V8A8&V7A8&V6A
1510 DATA V12RG4GAGEBV11C4&C4D4&D4E4&E4G4&G>V12C4<B>C<B>C<B>CD
```

```
1520 '
1530 '     [ サビ ]
1540 DATA O2G>G<G8G8>G<G>G<G8>G16G16G16G16G8
1550 DATA @1305L4V14D.B&BR8D.A.&A
1560 DATA V1403G>GR<G>G<GG>G<B>B<RB>B<B>CD,RERERER8E16E16E16E16E8
1570 DATA Q7L4V1205B.B&BB8A.A&AA8,Q7L4V1105G.G&GG8F+.F+&F+F+8
1580 '
1590 DATA <G>G<G8G8>G<G>G<G8>G8G16G16G8
1600 DATA RGGGF+8G8F+8<B4>D8C8<B8>
1610 DATA E>ER<E>E<EE>E<D>DR<D>D<D<BA+,RERERER8E8E16E16E8
1620 DATA G.G&GG8F+.F+&F+F+8,E.E&EE8D.D&DD8
1630 '
1640 DATA <G>G<G8G8>G<G>G<G8>G16G16G16G16G8
1650 DATA C&C.C8GR8G8R8A8B8A8G
1660 DATA A>AR<A>A<AA>AC>CR<C>C<CCC+,RERERER8E16E16E16E16E8
1670 DATA E.E&EE8G.G&GG8,C.C&CC8C.C&CC8
1680 DATA *
1690 DATA <G>G<G8G8>G<G>G<G8>G16G16G16G16G8
1700 DATA A&A&A&A&A&A&A&A
1710 DATA D>DR<D>R<DD>D<D>DR<D>CD<<FF+,RERERER8E16E16E16E16E8
1720 DATA V13RD&DEGEG.B8,V12R<B&B>CECE.G8
1730 DATA *
1740 '
1750 DATA <G>G<G8G8>G<G>GG8<G8>G8<G8
1760 DATA A&A&A&A.@23V12>G8R8B8
1770 DATA D>DR<D>R<DD>D<D>DR<D>CD<<FF+,RERERERE
1780 DATA L8V11RGEGEGER4V12GRBV15G4E4,L8V11RECECECR4V12ERGV13L8RG4E
1790 '     [ ブリッジ ]
1800 DATA O2G>G<G>G<G>G<G>G<,@41V13L405G.A.&AA.B.&B
1810 DATA O4C>CR<C>C<C>C<C<B>B<BB>>E<EE>E<,RERERERE
1820 DATA GE4.V11G4A4A4.BV15G4E4,EGE4V11G4A4A4.BV12RG4E
1830 '
1840 DATA G>G<G>G<G>G<G>G<,G.A.F+A8G8A8B.&B
1850 DATA C>CR<C>C<C>C<C<B>B<BB>>E<EE>E<,RERERERE
1860 DATA GE4.V11G4A4A4.BV15G4E4,E8GE4V11G4A4A4.BV12RG4E
1870 '
1880 DATA G>G<G>G<G>G<G>G<,G.A.&AA8A4B.&B@2306V12
1890 DATA C>CR<C>C<C>C<C<B>B<BB>>E<EE>E<,RERERERE
1900 DATA GE4.V11G4A4A4.BV13G4E4,E8GE4V11G4A4A4.BV12RG4E
1910 DATA *
1920 DATA G>G<G>G8<G.>G<G>G8<,@23V13L8RDERGREG4GDEGDE
1930 DATA V1403A4&A4B4.>C4.&C4<B4.,RERERERE8
1940 DATA G4&G4&G4&G4&G4&G4&G4.,V1305RDERGREG4GDEGDE
1950 '
1960 DATA GG8>G<G8G8>G8G8G8E16E16C8GG,G4GERGARAR4.ARAR@21Q7V13L804B
1970 DATA A4.&A4>E4.DR4.DRDR,R.ERE8E8R4.EE
1980 DATA V13G4GERGARAR4.ARAR,V11C4.&C4D4.V12L8DR4.DRDR
1990 DATA *
2000 '     [ セカンド ブリッジ ]
2010 DATA O2G>G<G>G8<G8G>G<G>G8<G8G>G<G>G8<G8G>G<G>G8G8
2020 DATA R8B8B>C8C<B8BA8AG8GR8B16A16B>C16<B16>C<B16A16BA16G16A.R64V13D8B8
2030 DATA O4V14D4&D4&D4&D4&D4&D4&D4.>DR<D4.&D4&D4&D4&D4&D4&D4<GG
2040 DATA RERERERERERERERE8E8
2050 DATA V15G4&G4&G4&G4&G4&G4&G4&G4&G4&G4&G4&G4&G4&V13G4&V12G4&V11G4&V10G&V9G
2060 DATA V1205L8RDD4EE4DD4CC4<BB4R>D16C16D4E16D16E4D16C16D4C16<B16>C4.R64<B>G
2070 '
2080 DATA RG<G>G8G8RG<G>G8G8,RRRD8A8
2090 DATA R4R4R4GBR4R4R4R4,RERE8E8RERE8E8
2100 DATA V9O5Q6BBBBBBBBAAAAAAAA,V9Q6GGGGGGV12<B>F+V9F+F+F+F+F+F+F+F+
2110 '
2120 DATA RG<G>G8G8RG<G>G8G8,RGGGF+8G8F+8<B4>D8C8<B8
2130 DATA >E4&E4&E4&E4D4&D4&D4.D,RERE8E8RERE8E8
2140 DATA GGGGGGGGF+F+F+F+F+F+F+F+,EEEEEEEEDDDDDDDD
2150 '
2160 DATA RG<G>G8G8RG<G>G8,>C.&CC8G4R8G8R8A8B8A8G8
2170 DATA <A4&A4&A4&A4>C4&C4&C4.,RERERERE8
2180 DATA EEEEEEEEGGGGGGG,CCCCCCCCCCCCCCC
2190 '
2200 DATA G8RG<G>G<G8>G16G16G8G8<G8>G16G16G8G8,A&A&A&A&A&A&A&A
2210 DATA CD4&D4&D4DD4>D<D>D<DD>D<D,E8RERER8E16E16E8E8R8E16E16E8E8
2220 DATA GV12Q7O4G4A4B4>C4R<AB>CDEF+4,CV12Q7O4B4>C4D4E4RCDEF+GA4
2230 DATA *
2240 '     [ エンディング ]
2250 DATA G>G<G>G8<G.>G<G>G8<,@23V13L8RDERGREG4GDEGDE
2260 DATA V1403A4&A4B4.>C4.&C4<B4.,RERERERE8
2270 DATA G4&G4&G4&G4&G4&G4&G4.,V1305RDERGREG4GDEGDE
2280 '
2290 DATA GG8>G<G8G8>G<G>E<G8G8>E8<,G4GERGARB4BB-16A16GAGE
2300 DATA A4.&A4B4.>C4.&C4<B4.,R.ERERERE8
2310 DATA L8G4GERGARB4BB-16A16GAGE,V10L4C.&CD.E.&ED.
2320 '
2330 DATA GG8>G<G8G8>G<G>E<G8G8>E8<,G4GERGR4G4GDEGDE
2340 DATA A4.&A4B4.>C4.&C4<B4.,R.ERERERE8
2350 DATA G4GERGR4G4GDEGDE,C.&CD.E.&ED.
2360 '     [ キョウフノ ヨルベク フレーズ ]
2370 DATA GG8>G<G8G8>G8G8<L8GG>G<GG>G<GG>G<GG>G<GG>G<G
2380 DATA G4GERGARV14ARRARRARRARRARRAR
2390 DATA A4.&A4>E4.Q7O5D<DD>D<DD>D<DD>D<DD>D<DD>D<D
2400 DATA R.ERE8E8RE.E.E.E.E
2410 DATA G4GERGARV14ARRARRARRARRARRAR
2420 DATA C.&CD.V12L8DRRDRRDRRDRRDRRDR
2430 '
2440 DATA GRL16GFEEGFEEGFEEGFEEGFEEGFL4GG
2450 DATA L4A&A&A&A&A&A.R8>C<B
2460 DATA L4D&D&D&D&D&D.R8C<G
2470 DATA ERRRRRREE
2480 DATA L4A&A&A&A&A&A.R8GG
2490 DATA L4D&D&D&D&D&D.R8DD
2500 '     [ エンド ]
2510 DATA ¥
```

日本音楽著作権協会(出)許諾第8747581-701号

HOUSEIのFMサウンドブティック

Vol.16

PC-8001mkⅡSR
PC-8800シリーズ
FM77AVシリーズ

強矢邦生

●SIDE A

スマイル・アゲイン

このところ、気候の変化でカゼぎみのHOUSEI。1カ月前からセキは止まらないし、頭痛はするしで、気分はもう微熱少年……。君たちも、カゼには十分気をつけようぜぃ…ゼィ…ゴホッ!!

さて、今月の2曲は、KYON²こと小泉今日子ちゃんの「スマイル・アゲイン」と、BaBeの「I Don't Know!」。

それでは、アメにも負けず、カゼにもめげないFMサウンドブティック。ストロング・パワーで始めるぞっ!!

●SIDE B

I Don't Know!

トロング・パワーで始めるぞっ!!

VICTOR SV-9251

●SIDE A
スマイル・アゲイン

キュートな笑顔で、ぼくたちを魅了してくれる小泉今日子ちゃん。今月のA面では、彼女の新曲で「スマイル・アゲイン」をお届けしよう。

この曲、どことなく「不思議の国のアリス」って感じ。とくにイントロやメロディーには、ハト時計のようなかわいらしさがあり、彼女の情感あふれる歌声を、よりいっそう引き立てている。

さて、話は変わるが、彼女の13枚目のアルバム『Phantasien』が7月21日にリリース。また、8月1日にはドイツでロケーションされた、同タイトルのビデオが発売された。両方には、彼女が大好きというドイツ童話の要素が織りこまれて、ファンタスティックな作品に仕上がっている。

それでは、いつも元気なKYON²とはひと味ちがう、メルヘンチックなサウンドをあなたに……。

サウンドテクニック

音色） BA%は、イントロで鳴らしているシンセ・チャイム。BB%は、バス&スネアの補助音。BC%には、高音でも音が硬くならないベースのサウンドが設定してある。

DATA） このプログラムでは、イントロにポイントを置いてみた。まず、シンセ・チャイムとPSGをユニゾンさせ、サウンドに厚みをもたせている。パーカッションには、バスドラとPSGのノイズを代用。

また、曲のバックには、シングル・ディレイをかけたPSGを使い、全体に広がりをもたせてある。

●SIDE B
I Don't Know!

2月に発売されたデビュー曲「GIVE ME UP」が、トップ10にランキング。ポップなサウンドで爆走し続けるBaBe。

B面では、彼女たちのセカンド・シングルとなる曲「I Don't Know!」に、スポットを当ててみた。

明るく、元気な彼女たちにぴったりマッチした、スピード感あふれるサウンドだ。また、ジャズダンスのスクールで知り合った2人だけあって、歌のふりつけもエアロっぽいね。

さて、6月21日に発売された、ファーストアルバム『Bravo!』も大好評。また、3枚目のシングル「Somebody Loves You」もパステル・ポップみたいで楽しい。〝～明日の恋人～〟というサブタイトルもおしゃれだよね。

それでは、BaBeの元気印サウンドで、君のパソコンを吠えさせろ！

サウンドテクニック

音色） BA%は、ちょっとクセのあるベースの音色。BB%は、あいも変わらずバス&スネアの補助サウンド。

DATA） (B)の部分では、ボリューム調整でエレピに疑似エコーをかけている。また、このテクニックを応用し、(D)パートの最後に〝逆エコー〟なる効果をつくってみた。

(E)の間奏に出てくるブラスは、PSGとのユニゾンで、サウンドにインパクトをつけている。

CANYON 7A0722

リスト1　PC-8800シリーズ スマイル・アゲイン 演奏プログラムリスト

```
10 '**********************************
20 '*                                *
30 '*          スマイル・アケ゛イン          *
40 '*        (PC-8801mkIISR)         *
50 '*   MUSIC BY YOSHIMASA INOUE     *
60 '*   CODER BY HOUSEI KYOYA        *
70 '*                                *
80 '**********************************
90 '
100 NEW CMD : NB=0
110 DIM BA%(4,9),BB%(4,9),BC%(4,9)
120 '
130 FOR X=0 TO 4
140   FOR Y=0 TO 9
150     READ BA%(X,Y)
160 NEXT Y,X
170 DATA    28,   15,    2,    1,10000,   20,    0,    5,    0,    0
180 DATA    30,    4,    0,    2,    2,   25,    3,   15,    2,    0
190 DATA    30,    8,    4,    5,    1,    0,    1,    4,   -2,    0
200 DATA    12,    4,    0,    2,    2,   25,    3,   15,   -2,    0
210 DATA    30,    8,    4,    5,    1,    0,    1,    4,    2,    0
220 FOR X=0 TO 4
230   FOR Y=0 TO 9
240     READ BB%(X,Y)
```

PC-8001mkIISRの場合は、100行のNEW CMDを削除し、CMD PLAYをPLAY、CMD VOICEをVOICEに変更する。

また、サウンドボードを使用する場合は、100行のNEW CMDを削除する。

リスト続く

```
250 NEXT Y,X
260 DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
270 DATA    30,   24,    0,   15,   12,   18,    0,    2,    0,    0
280 DATA    30,   17,   17,   15,    3,    0,    0,    2,    0,    0
290 DATA    30,   24,    0,   15,   12,   18,    0,    2,    0,    0
300 DATA    30,   17,   17,   15,    3,    0,    0,    2,    0,    0
310 FOR X=0 TO 4
320   FOR Y=0 TO 9
330     READ BC%(X,Y)
340 NEXT Y,X
350 DATA    48,   15,    0,    1,    0,    0,    0,    0,    0,    0
360 DATA    31,   12,    8,    5,   11,   42,    1,    4,    3,    0
370 DATA    31,   12,    8,    5,   11,   50,    1,    2,    3,    0
380 DATA    30,    7,    8,    5,   11,   25,    1,    0,    3,    0
390 DATA    30,    7,    8,    7,   11,    0,    1,    0,    3,    0
400 '
410 CMD VOICE BB%,BA%,BC%
420 CMD PLAY ,,,"Y6,3Y7,240"
430 '
440 FOR I=1 TO 6
450 READ MC$(I)
460 IF MC$(1)="*" THEN 520
470 IF MC$(I)="¥" THEN END
480 NEXT I
490 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
500 GOTO 440
510 '
520 NB=NB+1
530 ON NB GOSUB 560,570,580,590,600,610,620,580,590,600,630,640,650,660
540 GOTO 440
550 '
560 RESTORE   1330:RETURN
570 RESTORE   1020:RETURN
580 RESTORE   1410:RETURN
590 RESTORE   1670:RETURN
600 RESTORE   1520:RETURN
610 RESTORE   1720:RETURN
620 RESTORE    830:RETURN
630 RESTORE   1770:RETURN
640 RESTORE   2370:RETURN
650 RESTORE   2230:RETURN
660 RESTORE   2420:RETURN
670 '
680 DATA T132,T132,T132,T132,T132,T132
690 DATA V10,V8,V10,M1820V13,V12,V7
700 DATA L4,L8,L8,L4,L8,L8
710 DATA Q4,Q7,Q8,Q1,Q2,Q2
720 '                                (A)
730 DATA O6R8E-16E-16E-B-8E-8R,O5F+16G16E-FE-A16B-16E-FE-,O6RRRRRRRR
740 DATA O8RRRB8B8,O5GE-FE-B-E-FE-,O5R16GE-FE-B-E-FE-16&
750 DATA R8E-16E-16E-B-8E-8R,F+16G16E-FE-A16B-16E-FE-,RRRRE-&E-&E-&E-
760 DATA RRRB8B8,GE-FE-B-E-FE-,E-16GE-FE-B-E-FE-16&
770 '
780 DATA R8E-16E-16E-B-8E-8R,E16F16<A>G<A>E16F16<A>C<A,<E-16F16&F&F&F&F>C&C
790 DATA RRRB8B8,F<A>G<A>F<A>C<A,E-16F<A>G<A>F<A>C<A16&
800 DATA R8E-16E-16E-B-8E-8O3V13Q8B16B16B8,>E16F16<A>G<A>E16F16<A>C<A
810 DATA <A&A&AF&F&F&F<F,S0Q8RRRB16B16B8,>F<A>G<A>F<A>C<A,A16>F<A>G<A>F<A>C<A16
820 '                                (B)
830 DATA O2F>B8<F8R8F8>B8<F8F>B<F8F8>B8<F8
840 DATA @37V11Q4O5D&D&D&DC&CD<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-F&F            : ' PICCOLO
850 DATA V11Q6O3B-&B-FB-RRRFB-&B-RB-B-&B-RF,O8RBRBRBRB
860 DATA V9Q8O4D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&DF&FE-&E-
870 DATA V9Q8O4F&F&F&F&F&F&F&FL16V11Q6>DFB-FDFFD<B->DD<B-FD
880 '
890 DATA F>B8<F8R8F8>B8<F8F>B<F8F8>B,>D&D&D&DC&CD<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
900 DATA B-&B-DGRRRFG&GRRFG&GD,RBRBRBRB,D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&DFE-&E-D
910 DATA L8V9Q8G&G&G&G&G&G&G&G&GL16V11Q6>DGB-GDGRRDGB-GD<B-
920 '
930 DATA <F>B8<F8R8F8>B8<F8F>B8<F8F8F8>B,>C&C&C&C<F&F&F&FRRF&FA&A>C&C
940 DATA F&FCFRRRCF&FCFRRRC,RBRBRBRB,A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A
950 DATA L8V9Q8F&F&F&F&F&F&F&F>C&C&C&C&C&C&C&C
960 '
970 DATA R8B8B8B8B8RB8B8B8B8R8RR,RE-E-E-E-RRFFFFRRRRR
980 DATA RE-E-E-E-RRFFFFRRRRR,R8B8B8B8B8RB8B8B8B8R8RR
990 DATA V10Q6RB-B-B-B-RR>CCCL16AB-AGAGFGFE-FE-
1000 DATA V10Q6RE-E-E-E-RRFFFL16FGFE-FE-DE-DCDC
1010 '                               (C)
1020 DATA O2FR8F8F>B8<F8F>B<F8F8>B
1030 DATA O5RR@13V12Q7DDD&DE-&E-DC&C<B-&B-R>DF                   : ' PIANO
1040 DATA O3B-&B-FB-RRRFB-&B-FB-RRR>F,O8RRRBRBRB
1050 DATA L8V10Q2O5D<B->C<B->F<B->C<B->D<B->C<B->F<B->C<B-
1060 DATA L8V6Q2O5R16D<B->C<B->F<B->C<B->D<B->C<B->F<B->C<B-16&
1070 '
1080 DATA <FR8F8F>B8<F8F>B8<F8F8F8>B,F&F&F&F&F&FV8DFF&F&F&F&F&F&F&F
1090 DATA D&DRR<A>DR<A>D&DRRCDRC,RRRBRBRB,>E<A>D<A>G<A>F<A>E<A>D<A>G<A>F<A
1100 DATA B-16>E<A>D<A>G<A>F<A>E<A>D<A>G<A>F<A16&
1110 DATA <FR8F8F>B8<F8,V12RRD&DG&GA&A,<G&GDGRRRG
```

```
1120 DATA RRRB,>D<B->F<B->D<B->F<B-,A16>D<B->F<B->D<B->F<B-16&
1130 '
1140 DATA F>B<F8F8>B<FR8F8F>B8<F8,B-&B-A&AGF&FE&E&E&E&ERRR
1150 DATA F&FDFRRRFE&ERRGB-RG,RBRBRRRB,>D<B->F<B->G<B->F<B->E<GB-G>G<B->E<B-
1160 DATA B-16>D<B->F<B->G<B->F<B->E<GB-G>G<B->E<B-16&
1170 DATA F>B<F8F8>B,RRRRRCCD,E&ERRB->ER<G
1180 DATA RBRB,>E<GB-G>G<B->E<B-,B-16>E<GB-G>G<B->E<B-16&
1190 '
1200 DATA <FR8F8F>B8<F8F>B<F8F8>B,E-&E-E-&E-F&FDC&C&C&C&CR<B-&B-B-
1210 DATA >C&CRR<G>CR<GF&FRRF>CR<F,RRRBRBRB,G>CE-<G>F<G>E-<G>F<A>G<A>F<A>C<A
1220 DATA B-16G>CE-<G>F<G>E-<G>F<A>G<A>F<A>C<A16&
1230 '
1240 DATA <FR8F8F>B8<F8F>B<F8F8,>G&G&G&GG&GGF&FD16C16<B-&B-&B-&B-
1250 DATA E-&E-RRB->E-RD<B-&B-RRB-F,RRRBRBR
1260 DATA G>E-FE-B-E-FE-D<B->C<B->F<B-
1270 DATA A16G>E-FE-B-E-FE-D<B->C<B->F<B-16&
1280 '
1290 DATA >B<FR8F8F>B8<F8,B->C&CDC&C&C&C&C&C,RF>C&C<G>CRRR<G
1300 DATA BRRRB,>C<B->DCGCDCGC,B-16>C<B->DCGCDCGC16&
1310 DATA *
1320 '
1330 DATA FR8F8F>B8<F8F>B<F8F8>B8<F8,RRRRRR<B->C&CDC<B-&B-&B-&B-&B-
1340 DATA >C&C<GCRRR>CE-&E-RR<B->E-R<B-,RRRBRBRB
1350 DATA DCGCDCGC<B->E-B-E-FE-B-E-,C16DCGCDCGC<B->E-B-E-FE-B-E-16&
1360 '
1370 DATA F>B8<F8F8F8>B16B16B8,RRRRRRRR,>E-&E-RRE-<B-RB-
1380 DATA RBRB16B16B8,FE-B-E-FE-B-E-,E-16FE-B-E-FE-B-E-16
1390 DATA *
1400 '
1410 DATA FR8F8F>B8<F8,RRC&CE&EG&G,>C&C<G>CRRR<C
1420 DATA RRRB,DCGCDCGC,C16DCGCDCGC16&
1430 '
1440 DATA F>B<F8F8>B8<F8F>B8<F8F8>B16B16B16B16B8
1450 DATA B-&B-&B-B-B->C&C<A&AGF&F&F&F&F&F,E-&E-RRB-E-RB-F&FFF>C<FRF
1460 DATA RBRBRBR8B16B16B16B16B8,FE-B-E-FE-B-E->D<F>C<FB-F>C<F
1470 DATA C16FE-B-E-FE-B-E->D<F>C<FB-F>C<F16
1480 '
1490 DATA R8B8B8R8R8B8B8R8,RRRRRFFA,>RFFRRFFR
1500 DATA R8B8B8R8R8B8B8R8,V11Q6RFFRRFFR,V11Q6RCCRRCCR
1510 '                              (D)
1520 DATA O2F>B8<F8F>B8<F8F>B<F8F8>B,O5B-&B-&B-&B-A&AB-F&F&F&F&FRFFA
1530 DATA O3B-&B-FB-RRRFB-&B-RRFB-RF,O8RBRBRBRB
1540 DATA V10Q7O5D&D&D&DC&CD<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
1550 DATA V10Q7O4B-&B-&B-&B-&B-A&AB-F&F&F&F&F>F&FE-&E-
1560 '
1570 DATA <F>B8<F8F>B8<F8F>B<F8F8>B,B-&B-&B-&B-A&AB-G&G&G&G&GRGB-B-
1580 DATA G&GFGRRRFG&GRRGGRD,RBRBRBRB
1590 DATA >D&D&D&DC&CD<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
1600 DATA <B-&B-&B-&B-A&AB-G&G&G&GF>FE-&E-C
1610 '
1620 DATA <F>B8<F8F>B8<F8F>B8<F8F8F8>B8<F8,A&A&A&AA&AGF&F&FC&CF&FA&A
1630 DATA F&F>C<FRRRFFA>CCRRRR,RBRBRBRB
1640 DATA A&A&A&A&A&A&A&A&A&AF&FF&FA&A,C&C&C&C&C&C&C&C&C&C<A&AA&A>C&C
1650 DATA *
1660 '
1670 DATA F>B<F8F8>B8<F8R8>B8B8R8R8B8B8R8,A&AGG&G&G&G&GRRRRRFFA
1680 DATA <E-&E-RRB->E-R<B->RE-E-RRFFF,RBRBR8B8B8R8R8B8B8R8
1690 DATA A&AGG&G&G&G&GV11Q6>RE-E-RRFF,C&C<B-B-&B-&B-&B-&B-&B-V11Q6RB-B-R>RCC
1700 DATA *
1710 '
1720 DATA F>B<F8F8>B8<F8R8>B8B8B8B8R8R,>C<B-B-B-&B-&B-&B-&B-RRRFF&FAB-
1730 DATA <E-&E-RRB->E-R<B->RFFFFRRR,RBRBR8B8B8B8B8R8R
1740 DATA A&AGG&G&G&G&GV11Q6>RAAAARRR,C&C<B-B-&B-&B-&B-&B-V11Q6>RFFFFRRR
1750 DATA *
1760 '
1770 DATA F>B<F8F8>B8<F8,>C<B-B-B-&B-&B-&B-&B-,<E-&E-RRB->E-R<B-
1780 DATA RBRB,A&AGG&G&G&G&G,C&C<B-B-&B-&B-&B-&B-
1790 '                                (E)
1800 DATA O3R8B8B8B8B8R8R<F>B8<F8F>B8<F8,O5RRRFF&FAB-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
1810 DATA O3RFFFFRRRB-&B-FB-RRRF,O8R8B8B8B8B8R8RRBRB
1820 DATA V11Q6O5RAAAARRRV10Q8D&D&D&D&D&D&D&D&
1830 DATA V11Q6O5RFFFFRRRV10Q8<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&
1840 '
1850 DATA F>B<F8F8>B<F>B8<F8F>B8<F8
1860 DATA RR@25V11Q8O3F&F>F&FE-&E-D&D&D&D&D&D&D&D                    :   STRING
1870 DATA B-&B-RRB-B-RFG&G>D<GRRR>D,RBRBRBRB
1880 DATA D&D&D&D&D&D&D&D&D<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
1890 DATA B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-G&G&G&G&G&G&G&G
1900 '
1910 DATA F>B8<F8F8F8>B<F>B8<F8F>B8<F8,RRR<G>GF&FE-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-
1920 DATA <G&GRRGGR>DE-&E-RE-<B->E-R<B-,RBRBRBRB
1930 DATA B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
1940 DATA G&G&G&G&G&G&G&GG&G&G&G&G&G&G
1950 '
1960 DATA F>B8<F8F8F8>B<F>B8<F8F>B8<F8,RR<G&G>G&GF&FB&B&B&B&B&B&B&B
1970 DATA >E-&E-RR<B->E-R<B-G&GRG>DGRD,RBRBRBRB
1980 DATA B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-V11B&B&B&B&B&B&B&B
```

リスト続く

```
1990 DATA G&G&G&G&G&G&G&G>V11D&D&D&D&D&D&D&D
2000 '
2010 DATA F>B16B16B8<F8>B8B16B16B8,G&G&G&GD&D&DR,<G&GRG>DGRG
2020 DATA RB16B16B8R8B8B16B16B8,G&G&G&G&G&G&G&G,<B&B&B&B&B&B&B&B&B
2030 '                              (F)
2040 DATA O2F>B8<F8F>B8<F8F>B<F8F8>B8<F8
2050 DATA @37V11Q4O5CC<B>C&C<G&G&G>CC<B>C&C<G&G&G                    : ' PICCOLO
2060 DATA O4C&C<G>CRRR<G>C&CRR<G>CR<G,O8RBRBRBRB
2070 DATA V10Q8O5E&E&E&E&E&E&E&E&E<G&G>G&GF&F
2080 DATA V10Q8O5C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C
2090 '
2100 DATA F>B8<F8F>B8<F8F>B<F8F8>B,AAGA&AE&E&EAABA&AE&E&E
2110 DATA A&AEARRRGA&ARREARE,RBRBRBRB,E&E&E&E&E&E&E&E&E&E<G&G>GF&FE&
2120 DATA C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C
2130 '
2140 DATA <F>B8<F8F>B8<F8F>B8<F8F8F8>B,DEFG&GAB&BGAB>C&C<BAB
2150 DATA G&G>DGRRRGR<B>CDRRG&G,RBRBRBRB,D&D&D&D&D&D&D&D&D&D<G&G>D&DC&C
2160 DATA <B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B
2170 '
2180 DATA <F>B<F8F8>B8<F8R8>B8B8R8R8B8B8R8
2190 DATA >C&C&C&C&C&C&C&CRRRRR@13V12Q7O5GGB                        : ' PIANO
2200 DATA F&FRRCFRCRFFRRGGG,RBRBR8B8B8R8R8B8B8R8
2210 DATA C&C&C&C&C&C&C&CV11Q6RFFRRGGR,A&A&A&A&A&A&A&A&AV11Q6>RCCRRDDR
2220 '                              (G)
2230 DATA O2F>B8<F8F>B8<F8F>B<F8F8>B8<F8,O6C&C&C&C&C<B&B>C<G&G&G&G&GRGGB
2240 DATA O4C&C<G>CRRR<G>C&CRR<G>CR<G,RBRBRBRB
2250 DATA V10Q7O5E&E&E&ED&DEC&C&C&C&C&C&C&C&C
2260 DATA V10Q7O5C&C&C&C&C<B&B>C<G&G&GG&G>G&GF&F
2270 '
2280 DATA F>B8<F8F>B8<F8F>B<F8F8>B,>C&C&C&C<B&B>C<A&A&A&A&ARA>CC
2290 DATA A&AEARRRGA&ARRAARE,RBRBRBRB,E&E&E&ED&DEC&C&C&C&C&C&C&C
2300 DATA C&C&C&C<B&B>C<A&A&A&AG>GF&FE
2310 '
2320 DATA <F>B8<F8F>B8<F8F>B<F8F8>B,<B&B&B&BB&BAG&G&GD&DG&GB&B
2330 DATA G&G>DGRRRDR<B>CDRRG&G,RBRBRBRB,D&D&D&D&D&D&D&D&D&D<G&GB&B>D&D
2340 DATA <B&B&B&B&B&B&B&B&B&BD&DG&GB&B
2350 DATA *
2360 '
2370 DATA <F>B<F8F8>B8<F8R8>B8B8R8R8B8B8R8,B&BAA&A&A&A&ARRRRRGGB
2380 DATA F&FRRCFRCRFFRRGGG,RBRBR8B8B8R8R8B8B8R8
2390 DATA D&DCC&C&C&C&CV11Q6RFFRRGGR,B&BAA&A&A&A&AV11Q6R>CCRRDDR
2400 DATA *
2410 '
2420 DATA <F>B<F8F8>B8<F8R8>B8B8B8B8R8R,>D&CCC&C&C&C&CRRRRR<G&GB
2430 DATA F&FRRCFRCRGGGGRRR,RBRBR8B8B8B8B8R8R
2440 DATA D&DCC&C&C&C&CV11Q6RGGGGRRR,B&BAA&A&A&A&AV11Q6>RDDDDRRR
2450 '                              (H)
2460 DATA O2F>B8<F8F>B8<F8F>B<F8F8>B8<F8
2470 DATA O6C&C&C&C&C&C&C&C&CRR@25V11Q8O3G&G>G&GF&F                 : ' STRING
2480 DATA O4C&C<G>CRRR<G>C&CRR<B>CR<B,O8RBRBRBRB
2490 DATA V10Q8O5C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C
2500 DATA V10Q8O4G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G
2510 '
2520 DATA F>B8<F8F>B8<F8F>B<F8F8>B,E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&ER
2530 DATA >C&C<G>CRRR<G>C&CRR<B>CR<B,RBRBRBRB,C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C
2540 DATA V8F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+
2550 '
2560 DATA <F>B8<F8F>B8<F8F>B<F8F8>B
2570 DATA @37V11Q4O5CC<B>C&C<G&G&G>CC<B>C&C&C&C&C                   : ' PICCOLO
2580 DATA >C&C<G&GRRRG>C&CRR<B>CR<B,RBRBRBRB
2590 DATA C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C,V10G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G
2600 '
2610 DATA <F>B8<F8F>B8<F8F>B<F8F8>B,CC<B>C&C<G&G&G>CC<B>C&C&C&C&C
2620 DATA >C&C<G&GRRRG>C&CRR<B>CRC,RBRBRBRB
2630 DATA C&C&C&C&C&C&C&CG&G&G&G&G&G&G&G,>E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E
2640 DATA @46V11Q8O7C1,@46V11Q8O6G1,@46V11Q8O6E1,"","","                : ' HARPSIC
2650 DATA ¥
```

リスト2　FM77AV変更部分リスト

```
10 '*********************************
20 '*                               *
30 '*          ｽﾏｲﾙ･ｱｹﾞｲﾝ          *
40 '*          (FM-77AV)            *
50 '*   MUSIC BY YOSHIMASA INOUE    *
60 '*   CODER BY HOUSEI KYOYA       *
70 '*                               *
80 '*********************************
100 NB=0
110 DIM BA%(4,10),BB%(4,10),BC%(4,10)
140   FOR Y=0 TO 10
170 DATA    28,   15,    2,    1,10000,   10,    0,    1,    0,    0,    0
180 DATA    30,    4,    0,    2,    2,   25,    3,   15,    2,    0,    0
190 DATA    30,    8,    4,    5,    1,    0,    1,    4,   -2,    0,    0
```

```
200 DATA    12,    4,    0,    2,    2,   25,    3,   15,   -2,    0,    0
210 DATA    30,    8,    4,    5,    1,    0,    1,    4,    2,    0,    0
230   FOR Y=0 TO 10
260 DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
270 DATA    30,   24,    0,   15,   12,   20,    0,    2,    0,    0,    0
280 DATA    30,   17,   17,   15,    3,    3,    0,    2,    0,    0,    0
290 DATA    30,   24,    0,   15,   12,   20,    0,    2,    0,    0,    0
300 DATA    30,   17,   17,   15,    3,    3,    0,    2,    0,    0,    0
320   FOR Y=0 TO 10
350 DATA    48,   15,    0,    1,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
360 DATA    31,   12,    8,    5,   11,   42,    1,    4,    3,    0,    0
370 DATA    31,   12,    8,    5,   11,   50,    1,    2,    3,    0,    0
380 DATA    30,    7,    8,    5,   11,   25,    1,    0,    3,    0,    0
390 DATA    30,    7,    8,    7,   11,    0,    1,    0,    3,    0,    0
410 VOICE BB%,BA%,BC%
420 SOUND 6,3:SOUND 7,48
490 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
680 DATA T140,T140,T140,T140,T140,T140
690 DATA V10,V8,V10,M1820V13,V12,V7
800 DATA R8E-16E-16E-B-8E-803V12Q8B16B16B8,>E16F16<A>G<A>E16F16<A>C<A
840 DATA @8V15Q405D&D&D&DC&CD<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-F&F              : ' FLUTE
1030 DATA O5RR@14V15Q7DDD&DE-&E-DC&C<B-&B-R>DF                    : ' PIANO
1080 DATA <FR8F8F>B8<F8F>B8<F8F8F8>B,F&F&F&F&F&FV12DFF&F&F&F&F&F&F&F
1110 DATA <FR8F8F>B8<F8,V15RRD&DG&GA&A,<G&GDGRRRG
1860 DATA RR@13V14Q803F&F>F&FE-&E-D&D&D&D&D&D&D&D                 : ' STRING
2050 DATA @8V15Q405CC<B>C&C<G&G&G>CC<B>C&C<G&G&G                  : ' FLUTE
2190 DATA >C&C&C&C&C&C&C&CRRRRR@14V15Q705GGB                      : ' PIANO
2470 DATA O6C&C&C&C&C&C&C&CRR@13V14Q803G&G>G&GF&F                 : ' STRING
2570 DATA @8V15Q405CC<B>C&C<G&G&G>CC<B>C&C&C&C&C                  : ' FLUTE
2640 DATA @22V15Q807C1,@22V15Q806G1,@22V15Q806E1,,,,,              : ' HARPSIC
```

リスト3　PC-8800シリーズ I Don't Know! 演奏プログラムリスト

PC-8001mkIISRの場合は、100行のNEW CMDを削除し、CMD PLAYをPLAY、CMD VOICEをVOICEに変更する。

また、サウンドボードを使用する場合は、100行のNEW CMD を削除する。

```
10 '*********************************
20 '*                               *
30 '*        I Don't Know !         *
40 '*       (PC-8801mkIISR)         *
50 '*   MUSIC BY HIDEYA NAKAZAKI    *
60 '*   CODER BY HOUSEI KYOYA       *
70 '*                               *
80 '*********************************
90 '
100 NEW CMD:NB=0
110 DIM BA%(4,9),BB%(4,9)
120 '
130 FOR X=0 TO 4
140   FOR Y=0 TO 9
150     READ BA%(X,Y)
160 NEXT Y,X
170 DATA    48,   15,    2,    1, 6000,   10,    0,    5,    0,    0
180 DATA    31,   12,    2,   12,    6,   45,    1,    5,    2,    0
190 DATA    31,   12,    2,   12,    6,   45,    1,    7,    1,    0
200 DATA    31,    7,    2,   12,    5,   25,    1,    0,    3,    0
210 DATA    31,    7,    2,   12,    6,    0,    1,    0,    3,    0
220 FOR X=0 TO 4
230   FOR Y=0 TO 9
240     READ BB%(X,Y)
250 NEXT Y,X
260 DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
270 DATA    30,   24,    0,   10,   10,   20,    0,    2,    0,    0
280 DATA    30,   17,   17,   10,   10,    0,    0,    2,    0,    0
290 DATA    30,   24,    0,   10,   10,   20,    0,    2,    0,    0
300 DATA    30,   17,   17,   10,   10,    0,    0,    2,    0,    0
310 '
320 CMD VOICE BB%,,BA%
330 CMD PLAY ,,,"Y6,3Y7,240"
340 '
350 FOR I=1 TO 6
360 READ MC$(I)
370 IF MC$(I)="*" THEN 440
380 IF MC$(I)="¥" THEN END
390 NEXT I
400 '
410 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
420 GOTO 350
430 '
440 NB=NB+1
450 ON NB GOSUB 480,490,500,510,520,530,500,490,500,510,520,540
460 GOTO 350
470 '
480 RESTORE    990: RETURN
```

リスト続く

```
490 RESTORE   1330: RETURN
500 RESTORE   1160: RETURN
510 RESTORE   1390: RETURN
520 RESTORE    640: RETURN
530 RESTORE   1660: RETURN
540 RESTORE   1880: RETURN
550 '
560 DATA T148,T148,T148,T148,T148,T148
570 DATA V12,V13,V10,S0M1900,V10,V10
580 DATA L4,L8,L16,L4,L8,L8
590 DATA Q8,Q7,Q7,Q8,Q8,Q8
600 DATA "",@13,"","","",""                                    : ' PIANO
610 '                              (A)
620 DATA O3RRB8B16B16B16,O5D&DE&EG&G,"",O8RRB8B16B16,"",""
630 '
640 DATA O2F>B<F>B,O5BBA&ABBA&A,O4C8CCC8CCC8CCC8CC
650 DATA O8RBRB,O5E&E&E&E&E&E&E&E,O5C&C&C&C&C&C&C&C
660 '
670 DATA <F>B<F8>B8B8<F8,RBAE&E&ERG&,C8CCC8CCC8CCC8CC
680 DATA RBR8B8B,E&E&E&E&E&E&E&E,C&C&C&C&C&C&C&C
690 DATA F>B<F>B,AAG&GAAG&G,<B8BBB8BBB8BBB8BB
700 DATA RBRB,D&D&D&D&D&D&D&D,<B&B&B&B&B&B&B&B
710 '
720 DATA <F>B<F8>B8B8<F8F>B,AB&BG&GEF+G&G&GRR
730 DATA B8BBB8BBB8BBB8BBA8AAA8AA,RBR8B8BRB
740 DATA D&D&D&D&D&D&D&DE&E&E&E,B&B&B&B&B&B&B&B>C&C&C&C
750 DATA <F>B<F>B,REF+G&G&GRF+,A8AAA8AA>D8DDD8DD
760 DATA RBRB,E&E&E&E&E&E&E&E,C&C&C&C&C&C&C&C
770 '
780 DATA <F8>B8B8<F8F>B8<FF8>B<F8,F+EF+G&G&G&G&G&G&G&G&G
790 DATA D8DDD8DDG8&G8&G8F+8&F+8&F+8E8&E8&E8,R8B8BRBRB
800 DATA E&E&E&EV11Q6G&G&GF+&F+&F+E&E&E,C&C&C&CV11Q6D&D&DD&D&D<B&B&B
810 DATA R8>B<F8>B24B24B24B8B8,G&GGA&AB&B,D8&D8&D8C8&C8<B8&B8
820 DATA R8BR8B24B24B24B8B8,D&D&DC&C<B&B,B&B&BA&AG&G
830 ''
840 DATA <F>B<F>B,BBA&ABBA&A,>C8CCC8CCC8CCC8CC
850 DATA RBRB,V10Q8>C&C&C&C&C&C&C&C,V10Q8>E&E&E&E&E&E&E&E
860 DATA <F>B<F8>B8B8<F8,RBAE&E&ERG&,C8CCC8CCC8CCC8CC
870 DATA RBR8B8B,C&C&C&C&C&C&C&C,E&E&E&E&E&E&E&E
880 '
890 DATA F>B<F>B,AAGGAAG&G,<B8BBB8BBB8BBB8BB
900 DATA RBRB,D&D&D&D&D&D&D&D,<B&B&B&B&B&B&B&B
910 DATA <F>B<F8>B8B8<F8F>B,AB&BG&GEF+G&G&GRR
920 DATA B8BBB8BBB8BBB8BBA8AAA8AA,RBR8B8BRB
930 DATA D&D&D&D&D&D&D&DE&E&E&E,B&B&B&B&B&B&B&B>C&C&C&C
940 '
950 DATA <F>B<F>B,REF+G&G&GRB,A8AAA8AA>D8DDD8DD
960 DATA RBRB,E&E&E&E&E&E&E&E,C&C&C&C&C&C&C&C
970 DATA *
980 '
990 DATA <F8>B8B8<F8F>B<F>B,BGAG&G&G&G&G&G&G&G&G
1000 DATA D8DDD8DD<G8GGG8GGG8GGG8GG,R8B8BRBRB
1010 DATA E&E&E&E<G&G&G&G&G&G&G&G,C&C&C&CC&C&C&C&C&C&C&C
1020 DATA <F>BB8B8B16B16B8,"",G8GGG8GGG8GGG8GG
1030 DATA RBB8B8B16B16B8,G&G&G&G&G&G&G&G,<B&B&B&B&B&B&B&B
1040 '                              (B)
1050 DATA O2F>B<F>B,@27L16V13Q8O6B&BAB>DE<ABV6>DE<ABRRV9GA          : ' E.PIANO
1060 DATA O4C8CCCC<B>CC8&CCR8<B>C,RBRB,O4G&G&G&G&G&G&G&G&G,O4E&E&E&E&E&E&E&E
1070 DATA <F>B<F>B,G&G&G&GV13>DE<BAV6>DE<BARRV9>D&D
1080 DATA D8DDDD<A>DD8&DDRRRR,RBRB,A&A&A&A&A&A&A&A,F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+
1090 '
1100 DATA <F>B<F>B,V13<B&BAB>DE<ABV6>DE<ABRRV9GA,C8CCCC<B>CC8&CCR8<B>C
1110 DATA RBRB,G&G&G&G&G&G&G&G,E&E&E&E&E&E&E&E,<F>B<F8>B16B16B8B8
1120 DATA G&G&G&GV13>DE<BAV6>DE<BARR@13L8V13Q704B                  : ' PIANO
1130 DATA D8DDDD<A>DD8&DDRRR<A,RBR8B16B16B8B8
1140 DATA A&A&A&A&A&A&A&A,F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+
1150 '                              (C)
1160 DATA O2F>B<F>B,O5DDDED&DRR,L16O4G8GGG8GGG8GGG8GG
1170 DATA RBRB,V10Q8O5D&D&D&D&D&D&D&D,V10Q8O4B&B&B&B&B&B&B&B
1180 DATA <F>B<F>B,RRRDE&EF+&F+,F+8F+F+F+8F+F+F+8F+F+F+8F+F+
1190 DATA RBRB,D&D&D&D&D&D&D&D,A&A&A&A&A&A&A&A
1200 '
1210 DATA <F>B<F>B<F,F+&F+EF+&F+GG&G&G&G
1220 DATA E8EEE8EEE8EEE8EED8DD,RBRBR
1230 DATA E&E&E&E&E&E&E&ED&D,B&B&B&B&B&B&B&B&BB&B
1240 DATA >B<F>B,RRRRRE16F+16,D8DDD8DDDAF+D
1250 DATA BRB,D&D&D&D&D&D&D,B&B&B&B&B&B&B
1260 '
1270 DATA <F>B<F>B,GGF+G&G&G&G&G&G,C8CCC8CCC8CCC8CC
1280 DATA RBRB,E&E&E&E&E&E&E&E,>C&C&C&C&C&C&C&C
1290 DATA <F>B<F>B,RRRRRRRE16F+16,<B8BBB8BBB8BBB8BB
1300 DATA RBRB,D&D&D&D&D&D&D&D,<B&B&B&B&B&B&B&B
```

```
1310 DATA *
1320 '
1330 DATA <F>B<F>B,GGGG&GG&GF+&,A8AAA8AAA8AAA8AA
1340 DATA RBRB,C&C&C&C&C&C&C&C,A&A&A&A&A&A&A&A
1350 DATA <F>B<F8>B16B16B,GF+F+F+&F+&F+R<B16>C16,>D8DDD8DDD8DDD8DD
1360 DATA RBR8B16B16B,D&D&D&D&D&D&D&D,A&A&A&A&A&A&A&A
1370 DATA *
1380 '
1390 DATA <F>B<F>B<F,GGGGGG&GB&BA,A8AAA8AAA8AAA8AA>D8DD
1400 DATA RBRBR,C&C&C&C&C&C&CD&D,A&A&A&A&A&A&A&AA&A
1410 DATA >B<F8>B16B16B16B16B8,A&A&A&A&A&A,D8DDD8DDD8DD
1420 DATA BR8B16B16B16B16B8,D&D&D&D&D&D.A&A&A&A&A&A
1430 '                              (D)
1440 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,O5RRB&BA+&A+B&B>C&C<BA&AF+&F+&F+
1450 DATA O3B8BBB8BBB8BBB8BBB8BBB8BBB8BBB8BB,RBRBRBRB
1460 DATA L16Q6O5V12D+RD+D+V10D+RD+D+V9D+RD+D+V8D+RD+D+V7D+RD+D+V6D+RD+D+
1470 DATA L16Q6O5V12F+RF+F+V10F+RF+F+V9F+RF+F+V8F+RF+F+V7F+RF+F+V6F+RF+F+
1480 '
1490 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,A&AGG&GF+G&G&G&G&G&G&G&G&G&G
1500 DATA >E8EEE8EEE8EEE8EED8DDD8DDD8DDD8DD,RBRBRBRB
1510 DATA V12<BRBBV10BRBBV9BRBBV8BRBBV7BRBBV6BRBB
1520 DATA V12<GRGGV10GRGGV9GRGGV8GRGGV7GRGGV6GRGG
1530 '
1540 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,RRRGG&GE&ED&DGG&GA&A&A
1550 DATA C8CCC8CCC8CCC8CC<B8BBB8BBB8BBB8BB,RBRBRBRB
1560 DATA V12>CRCCV10CRCCV9CRCCV8CRCCV7CRCCV6CRCC
1570 DATA V12>EREEV10EREEV9EREEV8EREEV7EREEV6EREE
1580 '
1590 DATA <F>B<F>B<F>B<F8>B8B8B8,>C&C<BA&AGA&A&A&A&A&A&A&A&A&A
1600 DATA A8AAA8AAA8AAA8AA>D8DDD8DDD8DDD8DD,RBRBRBR8B8B8B8
1610 DATA V12<ARAAV10ARAAV9ARAAV7ARAAV5ARAAV6ARV8AAV9ARV10AAV12ARV13AA
1620 DATA V12CRCCV10CRCCV9CRCCV7CRCCV5DRDDV6DRV8DDV9DRV10DDV12DRV13DD
1630 DATA BRRB16B16B8,RD&DDE&EG&G,RRRR,BRRB16B16B8,V14AL8V10Q8,V14DL8V10Q8
1640 DATA *
1650 '
1660 DATA <F8>B8B8<F8RRRR,BGAG&G&G&G&G&G&G&G&G,D8DDD8DD
1670 DATA R8B8BL16O7GG8F+F+8FF8EE8D+D+D+D+,E&E&E&E,C&C&C&C
1680 '                              (E)
1690 DATA O2FFFF,@27V13Q7O6RRRRRRRR,L8O3G>G<G>G<G>G<G>G             : ' E.PIANO
1700 DATA L4O8RRRR,V11Q7O5RRRRRRRR,V11Q7O5RRRRRRRR,FRRR
1710 DATA RRRF&F&FG&G,<G>G<G>C&C&CD&D,RRRR,RRRF&F&FG&G,RRRD&D&DE&E
1720 '
1730 DATA FFFF,@23RRRRRRRR,<G>G<G>G<G>G<G>G,RRRR,RRRR,RRRR         : ' TRUMPET
1740 DATA FF8>BB8B8B16B16,RRRB-&B-B-AR,<G>G<G>C&CCC&C
1750 DATA RR8BB8B8B16B16,V12RRRB-&B-B-AR,V12RRRF&FFFR
1760 '
1770 DATA <FFFF,@27RRRRRRRR,<G>G<G>G<G>G<G>G,RRRR,V11RR,V11RR      : ' E.PIANO
1780 DATA FF8>BB8B8B16B16,RRRF&F&FG&G,<G>G<G>C&C&CD&D
1790 DATA RR8BB8B8B16B16,RRRF&F&FG&G,RRRD&D&DE&E
1800 '
1810 DATA <F>B<F>B,E&E&E&EF+&F+&F+&F+,<A&A&A&AB&B&B&B
1820 DATA RBRB,C&C&C&CD&D&D&D,E&E&E&EF+&F+&F+&F+
1830 DATA <F>B<F8>B16B16B,G&G&G&GA&A&A@13V13Q7O4B                  : ' PIANO
1840 DATA >C&C&C&CD&D&D&D,RBR8B16B16B
1850 DATA E&E&E&EF+&F+&F+&F+,G&G&G&GA&A&A&A
1860 DATA *
1870 '
1880 DATA <F8>B8B8<F8F>B<F>B8B8,BGAG&G&G&G&G&G&G&G&G
1890 DATA D8DDD8DD<G8GGG8GGG8GGG8G8,R8B8BRBRB8B8
1900 DATA E&E&E&ED&D&D&D&D&D&D,C&C&C&C<B&B&B&B&B&B&B&B
1910 '
1920 DATA O3RRRR,O5RRD&DE&EG&G,O3RRRR,O8RRRR,V10O5RRRR,V10O5RRRR
1930 DATA BRRB8B16B16,RE-&E-E-F&FA-&A-,A-8RRRRRRR
1940 DATA BRRB8B16B16,E-RRRRRRR,CRRRRRRR
1950 '                              (F)
1960 DATA O2F>B<F>B,O6CC<B-&B->CC<B-&B-,O4D-8D-D-D-8D-D-D-8D-D-D-8D-D-
1970 DATA O8RBRB,O5F&F&F&F&F&F&F&F,O5D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-
1980 DATA <F>B<F8>B8B8<F8,R>C<B-F&F&FRA-&,D-8D-D-D-8D-D-D-8D-D-D-8D-D-
1990 DATA RBR8B8B,F&F&F&F&F&F&F&F,D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-
2000 DATA F>B<F>B,B-B-A-&A-B-B-A-&A-,C8CCC8CCC8CCC8CC
2010 DATA RBRB,E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-,C&C&C&C&C&C&C&C
2020 '
2030 DATA <F>B<F8>B8B8<F8F>B,B->C&C<A-&A-FGA-&A-&A-RR
2040 DATA C8CCC8CCC8CCC8CC<B-8B-B-B-8B-B-,RBR8B8BRB
2050 DATA E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-F&F&F&F,C&C&C&C&C&C&C&CD-&D-&D-&D-
2060 DATA <F>B<F>B,RFGA-&A-&A-RG,B-8B-B-B-8B-B->E-8E-E-E-8E-E-
2070 DATA RBRB,F&F&F&F&F&F&F&F,D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-
2080 '
2090 DATA <F8>B8B8<F8F>B8<FF8>B<F8,GFGA-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-
2100 DATA E-8E-E-E-8E-E-A-8&A-8&A-8G8&G8&G8F8&F8&F8,R8B8BRBRB
2110 DATA F&F&F&FV11Q6A-&A-&A-G&G&GF&F&F,D-&D-&D-&D-V11Q6E-&E-&E-E-&E-&E-C&C&C
2120 DATA R8>B<F8>B24B24B24B8B8,A-&A-A-B-&B->C&C,E-8&E-8&E-8D-8&D-8C8&C8
```

リスト続く

```
2130 DATA R8BR8B24B24B24B8B8,E-&E-&E-D-&D-C&C,C&C&C<B-&B-A-&A-
2140 ´´
2150 DATA <F>B<F>B,CC<B-&B->CC<B-&B-,D-8D-D-D-8D-D-D-8D-D-D-8D-D-
2160 DATA RBRB,V10Q8D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-,V10Q8>F&F&F&F&F&F&F&F
2170 DATA <F>B<F8>B8B8<F8,R>C<B-F&F&FRA-&,D-8D-D-D-8D-D-D-8D-D-D-8D-D-
2180 DATA RBR8B8B,D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-,F&F&F&F&F&F&F&F
2190 ´
2200 DATA F>B<F>B,B-B-A-A-B-B-A-&A-,C8CCC8CCC8CCC8CC
2210 DATA RBRB,E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-,C&C&C&C&C&C&C&C
2220 DATA <F>B<F8>B8B8<F8F>B,B->C&C<A-&A-FGA-&A-&A-RR
2230 DATA C8CCC8CCC8CCC8CC<B-8B-B-B-8B-B-,RBR8B8BRB
2240 DATA E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-F&F&F&F,C&C&C&C&C&C&C&CD-&D-&D-&D-
2250 ´
2260 DATA <F>B<F>B,RFGA-&A-&A-R>C,B-8B-B-B-8B-B->E-8E-E-E-8E-E-
2270 DATA RBRB,F&F&F&F&F&F&F&F,D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-
2280 DATA <F8>B8B8<F8F>B<F>B,C<A-B-A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-
2290 DATA E-8E-E-E-8E-E-D-8D-D-D-8D-D-D-8D-D-D-8D-D-,R8B8BRBRB
2300 DATA F&F&F&FV11Q6CC<B-R>C&C<B-R,D-&D-&D-&D-V11Q6<A-A-A-RA-&A-A-R
2310 ´
2320 DATA <F>B<F8>B8B8<F8,@24V11Q8O5RRRB-&B-&B-&B-&B-                    : ´ STRING
2330 DATA D-8D-D-D-8D-D-D-8D-D-D-8D-D-,RBR8B8B,RRRR,RRRR
2340 DATA F>B<F>B,"",C8CCC8CCC8CCC8CC,RBRB,B-B-A-RB-&B-A-R
2350 DATA GGGRG&GGR,<F>B<F8>B8B8<F8,RRRA-&A-&A-&A-&A-
2360 DATA C8CCC8CCC8CCC8CC,RBR8B8B,RRRRRRRR,RRRRRRRR
2370 ´
2380 DATA F>B<F>B,RRRRRR,<B-8B-B-B-8B-B-B-8B-B-B-8B-B-,RBRB
2390 DATA Q8A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-,Q8F&F&F&F&F&F&F&F,<F>B<F>B
2400 DATA A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-,>E-8E-E-E-8E-E-E-8E-E-E-8E-E-
2410 DATA RBRB,A-&A-&A-&A-B-&B-&B-&B-,F&F&F&F&F&F&F&F
2420 ´
2430 DATA L16O3BB8BB8BB8BB8BB8BBBB,L16V13Q6O4,O3A-A-8A-A-8A-A-8A-A-8A-A-A-A-
2440 DATA L16O8BB8BB8BB8BB8BB8BBBB,L16V13Q6O5,L16V13Q6O5
2450 DATA BB8BB8BB8BB8BBBB,A-A-8A-A-8A-A-8A-A-8A-A-A-A-
2460 DATA A-A-8A-A-8A-A-8A-A-8A-A-A-A-,BB8BB8BB8BB8BBBB,"","
2470 ´
2480 DATA BB8BB8BB8BB8BBBB,>A-A-8A-A-8A-A-8A-A-8A-A-A-A-
2490 DATA A-A-8A-A-8A-A-8A-A-8A-A-A-A-,BB8BB8BB8BB8BBBB,"
2500 DATA A-A-8A-A-8A-A-8A-A-8A-A-A-A-,RBBB8,>RA-A-A-
2510 DATA RA-A-A-,RBBB8,R16C16C16C16,R16E-16E-16E-16
2520 DATA ¥
```

リスト4　FM77AV変更部分リスト

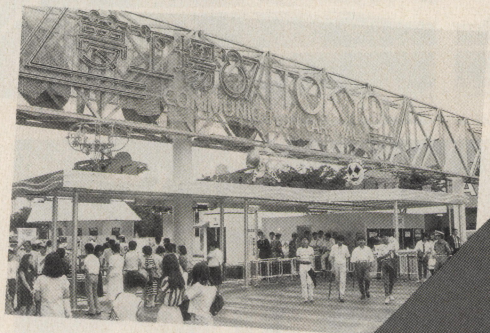
```
10 ´*********************************
20 ´*                               *
30 ´*        I Don´t Know !         *
40 ´*          (FM-77AV)            *
50 ´*   MUSIC BY HIDEYA NAKAZAKI     *
60 ´*   CODER BY HOUSEI KYOYA        *
70 ´*                               *
80 ´*********************************
100 NB=0
110 DIM BA%(4,10),BB%(4,10)
140   FOR Y=0 TO 10
170 DATA    48,   15,    2,    1, 6000,   10,    0,    5,    0,    0,    0
180 DATA    31,   12,    2,   10,    6,   45,    2,    5,    2,    0,    0
190 DATA    31,   12,    2,   10,    6,   45,    2,    7,    1,    0,    0
200 DATA    31,    7,    2,   10,    5,   22,    2,    0,    3,    0,    0
210 DATA    31,    7,    2,   10,    6,    0,    2,    0,    3,    0,    0
230   FOR Y=0 TO 10
260 DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
270 DATA    30,   24,    0,   10,   10,   20,    0,    2,    0,    0,    0
280 DATA    30,   17,   17,   10,   10,    3,    0,    2,    0,    0,    0
290 DATA    30,   24,    0,   10,   10,   20,    0,    2,    0,    0,    0
300 DATA    30,   17,   17,   10,   10,    3,    0,    2,    0,    0,    0
320 VOICE BB%,,BA%
330 SOUND 6,3:SOUND 7,48
410 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
560 DATA T157,T157,T157,T157,T157,T157
570 DATA V12,V15,V10,S0M1600,V10,V10
600 DATA "",@14,"","","",""                                          : ´ PIANO
1050 DATA O2F>B<F>B,@15L16V15Q8O6B&BAB>DE<ABV10>DE<ABRRV12GA          : ´ E.PIANO
1070 DATA <F>B<F>B,G&G&G&GV15>DE<BAV10>DE<BARRV12>D&D
1100 DATA <F>B<F>B,V15<B&BAB>DE<ABV10>DE<ABRRV12GA,C8CCCC<B>CC8&CCR8<B>C
1120 DATA G&G&G&GV15>DE<BAV10>DE<BARR@14L8V15Q7O4B                    : ´ PIANO
1690 DATA O2FFFF,@15V15Q7O6RRRRRRRR,L8O3G>G<G>G<G>G<G>G              : ´ E.PIANO
1730 DATA FFFF,@5RRRRRRRR,<G>G<G>G<G>G<G>G,RRRR,RRRR,RRRR            : ´ BRASS
1770 DATA <FFFF,@15RRRRRRRR,<G>G<G>G<G>G<G>G,RRRR,V11RR,V11RR        : ´ E.PIANO
1830 DATA <F>B<F8>B16B16B,G&G&G&GA&A&A@14V15Q7O4B                    : ´ PIANO
2320 DATA <F>B<F8>B8B8<F8,@12V15Q8O5RRRB-&B-&B-&B-&B-                : ´ STRING
```

日本音楽著作権協会(出)許諾 第8747581-701号

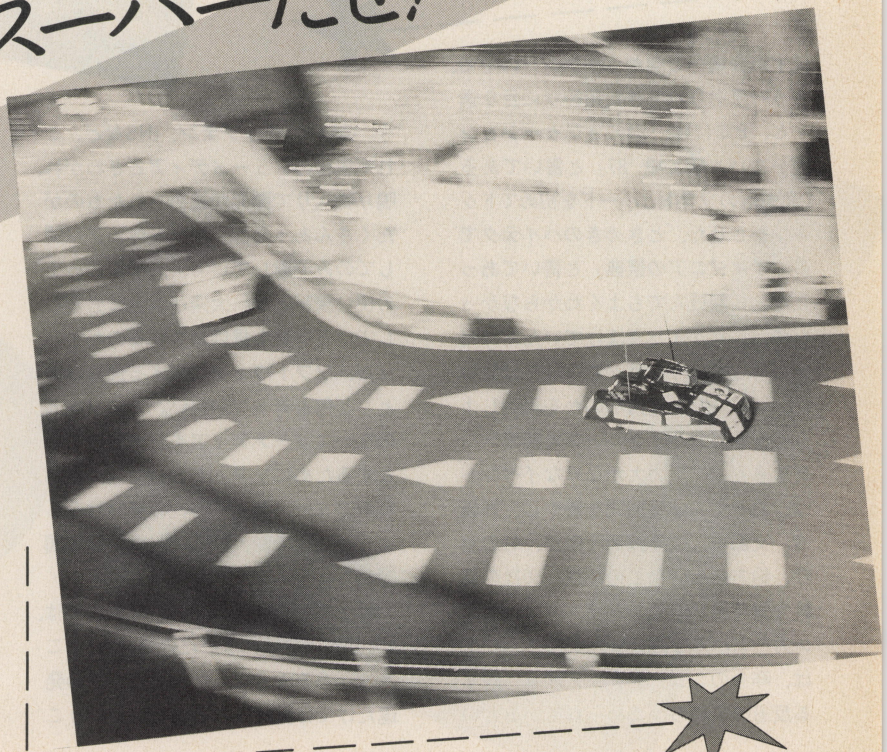
コミュニケーション・カーニバル「夢工場'87」開催

夢工場

夢工場の開幕初日に行ってきた編集部Kである。入場料金3000円（高校生以上）は、高いかどうかを見てきたけど、結局どういう楽しみ方ができるかで、ずいぶんちがうと思った。だけど『スーパーゲームZ』だけは行ったほうがいいと思うよ。



スーパーゲームZは ほんっとにスーパーだぜ！



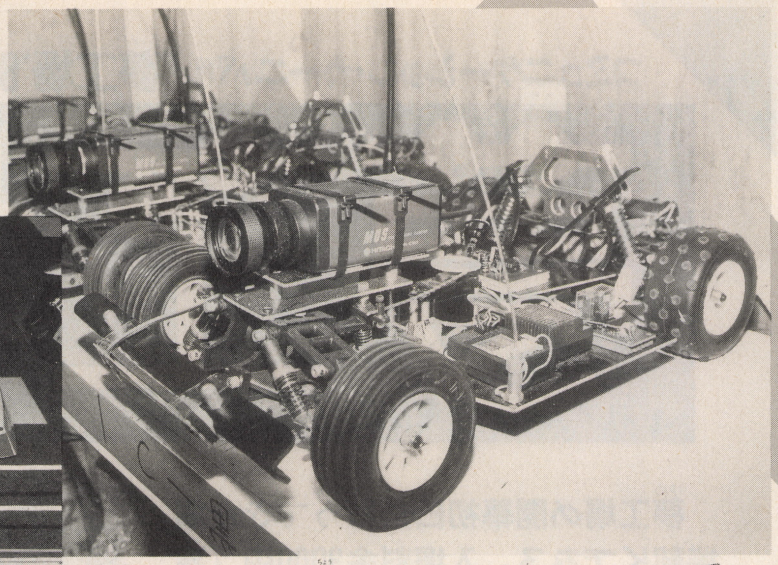
実物だと直線で時速300km近くのスピードになる。車の動きもなかなかリアルだ！

晴海はきょうも雨だった

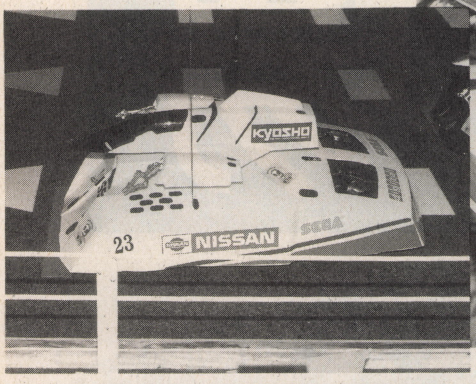
まだ梅雨の明けぬ、7月18日の朝。午前9時からの夢工場プレスプレビューの取材のため、私、こと編集部Kは、雨のそぼ降る晴海国際見本市会場へと足を急がせていた。はっきりいって私は午前中の取材は苦手である。いつもなら、取材時間は午後3時ごろに決めさせてもらうのだが、今回は単に私の取材だけでなく、テレビ、ラジオ、雑誌、新聞など、すべてのプレス関係の取材を、この開会前のこの時間に決めてあるらしいので、変更もできず、眠い目をこすりながら会場へおもむくことになった。

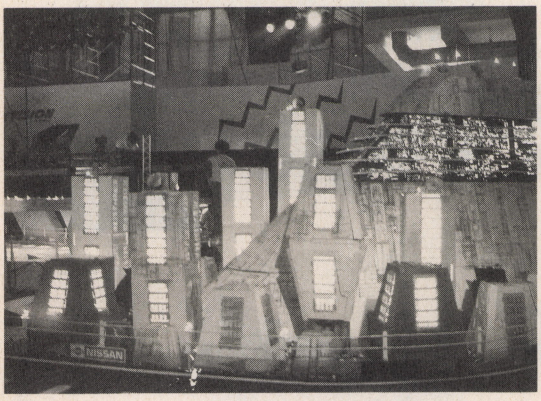
夢工場の会場となっている晴海国際

夢工場



8分の1スケールと大型。デザインは小林誠氏。





ラジコンカーの内部。超小型映像カメラが目につく。バッテリー駆動方式なのでレースごとに充電。

おなじみ『アウトラン』の筐体。動きはかなり細かい。

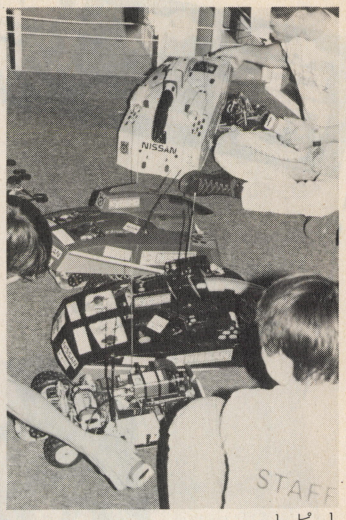
見本市会場へと向かうタクシーの中で、もう一度送られてきた招待状に目を通すと、そこには、「コミュニケーションカーニバル夢工場 '87」と書いてある。「最先端のソフトとハードを初めてドッキングさせた、ときめきのハイテクで遊ぶイマジニアの祭典」と書いてあったが、3回読んでもよくわからなかったのは、私がまだ寝ぼけていたためだけではないような気がする。では簡単に、「夢工場」とは何なのかを説明しよう。フジサンケイグループと関西テレビ放送主催のこの大がかりなイベントは、約3年の準備期間を費やし、外務省、文部省、科学技術庁ほか、41の官庁、地方自治体などの後援、50社の協賛を得て開かれる。コミュニケーションカーニバルと銘打ったこのイベントは、昨今のニューメディア開発に対する反省の気持ちがこめられているという。CATV、キャプテン、INSなど、これぞ未来のニューメディアとさわがれ、鳴り物入りで開発が進められたものがたくさんあったが、ハードウェアに関してのみ発達していて、人間にとっての使い勝手とか、大衆が本当に必要としている情報を提供しているのかといった、ソフトウェアに関する部分はほとんど何も考えていない。このソフトのないニューメディアを、大衆のものとするためにソフトをドッキングさせ、真のニューメディア時代の幕開けをしようというのが、「夢工場」の企画意図である。

考えてみれば、パソコンの世界では、「ソフトがなければただの箱」ということばがあるように、ハードウェアの発達だけでは受け入れられないということが常識になっているわけで、ポプコムの読者なら、「は、大人たちは今ごろそんなことに気がついたの？」とでも思っていることであろう。そういう意味では、あまり目新しい発想とは思えないわけであるが、少なくともそう考え始めてくれたというだけでも進歩といえるかもしれない。

マッハビジョン最高

で、実際のイベントの内容である。ソフトがないのは問題だが、つまんないソフトしかないというのも、またちょっとした問題であるが……。会場は「魔法のランプ館」、「魔法のクリスタル館」、「魔法のじゅうたん館」、「魔法のトランペット館」に分かれていて、それぞれの館に、2つから3つのパビリ

コーナーリングのときにかかる横Gもリアル。未来都市ふうのジオラマの中をかっとばせっ！

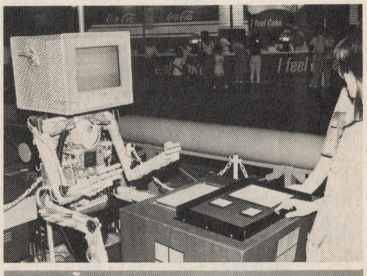


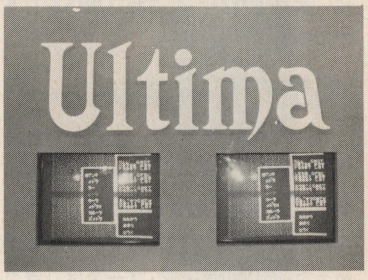
ーレースごとに充電池を交換。ピットインはさながら本物のFーレースのいそがしさ！

オンが設けられていて、全部で12のパビリオンがある。

私の独断でいわせてもらえば、この12のパビリオンのなかでダントツにおもしろかったのは「スーパーゲームZ」、なかでも『マッハビジョン』だ。確かにほかのパビリオンもそれなりにお金かけてるなって感じがしたけど、「最先端のソフトとハードを初めてドッキングさせた、ときめきのハイテク」っていうほどのもんじゃないと思ったね、あたしゃ。だけど、とにかく、『マッハビジョン』はすごい。ポプコム編集部でも、セガの『アウトラン』が出たときから「こーいうのやってほしいねー」なんて話し合ってたのが本当に実現しちゃったんだからおどろいた。『マッハビジョン』っていうのは、超小型カメラを搭載したラジコンカーを、セガの『アウトラン』のコックピットに乗り、カメラからのモニターを見ながら操作するというハイパーなゲームだ。8分の1スケールという、ちょっと大きめのラジコンが、全長80cmの未来都市ふうのジオラマの中を走りまわる。モニターから見るジオラマの世界は本物そっくりだし、そのスピード感はハンパじゃない。このリアルな感覚

スーパーゲームZでは、ほかに、『ウルティマIV』を紹介しているブース、ポニーとセガがそれぞれ開発した3D ファミコンゲームのブース、それにしりとりロボットや、最新ビデオゲーム（有料）のコーナーもあった。

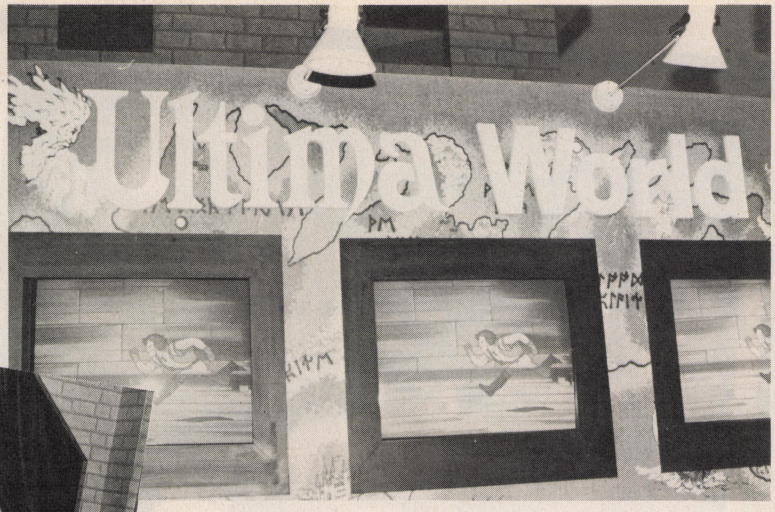




をゲームにするには、まだCGじゃムリだと思った。画面中には、デジタル表示で速度が表示されるのだが、ラジコンが実物であったとき、どれだけのスピードになっているかが表示されている。だから、カーブでも時速150kmぐらい出てるし、直線になったら時速300kmぐらいは出てたのだ。車でこんなスピードを実際に体験できるのはF1レーサーぐらいのものである。だが事故の危険なしでこれだけのスピードを体験できるのは、『マッハビジョン』だけだ。セガの筐体はカーブをするたびに左右に動き、横Gが感じられるようになっているのはもうご存じだろうが、時速150kmでヘアピンカーブしたときの横Gというのはやっぱりすごいなーなんて思ってしまうほど、ラジコンの動きに合わせてよく動いている。車の外で操作していたラジコンを、今度は自分で乗って操作してしまうということがこんなにすごいこととは思わなかった。実際、取材に行ったときには報道関係者も、このブースにいちばん多く集まっていたし、その後、一般に公開したときにはものすごい勢いで、『マッハビジョン』の整理券を買うところに人が殺到していた。それはもう、ほんとにすごい勢いで、会場の入り口から『マッハビジョ

夢工場

ダンジョンの中を歩いているうちに、「ウルティマ」の内容を紹介。



魔法使い!?　『ウルティマ』ブースにはダンジョンがあった。

ファミコン版『ウルティマ』が30台、パソコン版が10台置かれた『ウルティマ』ブース。ここで最後までやる人はいないだろうけど、『ウルティマ』のおもしろさを十分知ることはできるだろう。

ン』のある魔法のランプ館までドドドドドッと走ってくるやつがけっこういて、それにつられて今まで歩いていたやつもいっしょに走りだしたりして、撮影をしていた私は殺到する人々に巻きこまれてたいへんこわい思いをしたのである。

21世紀のゲームセンター

スーパーゲームZのブースは、ほかに『ウルティマ』ブース、3Dファミコンゲームブース、しりとりロボットブース、アーケードゲームのブースなどがあった。『ウルティマ』ブースは、ポニーが発売する『ウルティマIV』のパソコン版、ファミコン版を紹介。実際にそれぞれ手に触れて遊ぶことができる。そのコーナーに着く前に、ロードブリティッシュ城の中を通るようになっているが、その中を歩いているうちに、ゲームの説明を受けるようになっている。

3Dファミコンゲームのブースでは、ポニーの作品と、セガの3Dゲームを実際に遊ぶことができる。この3Dゲームは、国内での発売は未定ということだから、今のところここへ来ないと遊ぶことができない。

しりとりロボットというのが、けっこうおかしい。4台の個性的なロボットがいて、大阪弁をまくしたてるやつとか、英語のアクセントで話すやつとかがいて、実際にしりとりをしていないときのほうがおもしろかったりする。

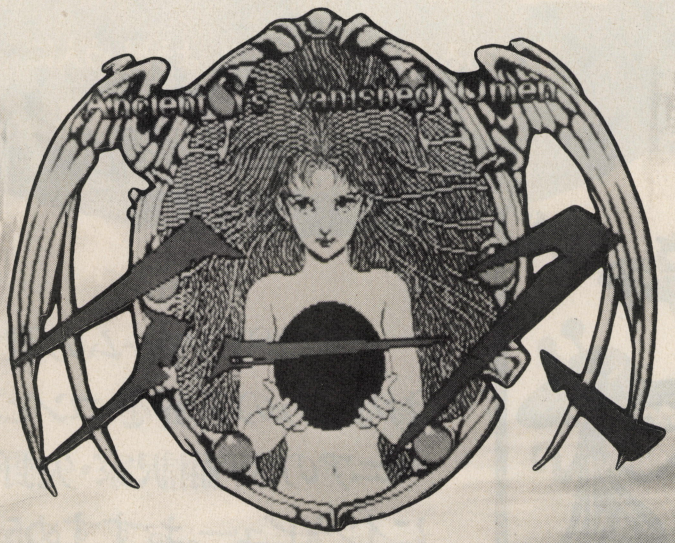
アーケードゲームのコーナーでは、あの『アフターバーナー』が設置されていた。ここは有料だから、あまりお金を使いすぎないように注意しようね。

それぞれのゲームは、今まで体験したことのない感覚をあたえてくれる。

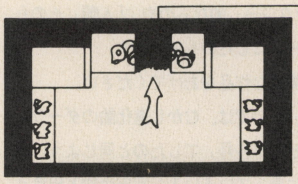
ま、一言でいうと、スーパーゲームZは、21世紀のゲームセンターっていう感じなのである。だけど、ゲームセンターっていったって、バカにしてはいけないんである。なぜなら、我々、一般人がコンピュータといちばん多くかかわるのは、おそらくゲームの世界であるわけで、『インベーダーゲーム』が、『ゼビウス』に変わり、『スペースハリアー』に変わることで、我々は、はじめて「コンピュータの世界も進歩したものだ」と実感することになる。これはソフトもハードも両方すばらしいものでないといけないわけで、ゲームセンターこそ、コンピュータ全体の進歩の度合いを知ることのできるバロメータといえる。夢工場がおもしろいかどうかは、それぞれの楽しみ方によると思うけど、ポプコムを読んでるパソコン少年のみんなが、夢工場へ行くなら、スーパーゲームZへは絶対行こう。

お詫び

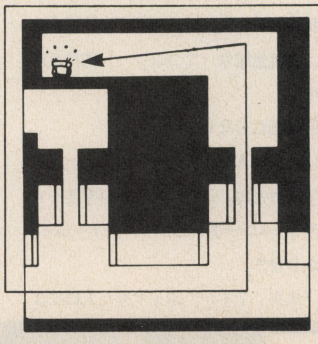
ユーザーの皆様へ



「イース」PC−8801SR版一部の不手際発生のお詫びとお願い



神殿の内部で最初のデカキャラ（ジェノクレス）を倒し神殿の二層目に入った所で箱が最初から開いて宝箱のカギが見つからないものが有ります。



箱が最初から開いている。

このたび「Ysイース」（発売日本ファルコム）PC-8801SR版をお買い上げいただきありがとうございました。

弊社は、商品製造加工を担当しましたが、弊社の加工ミスによりAディスクの一部に「神殿の内部で最初のデカキャラ（ジェノクレス）を倒し、神殿の二層目に入った所で宝箱が最初から開いていて鍵が見つからない」という現象を発生させてしまいました。該当番号製品ご購入のお客様、日本ファルコム様をはじめご関係の皆様に多大なご迷惑をおかけしましたことを、心よりお詫び申しあげます。該当番号製品のAディスクは、下記の要領で交換処理させていただきます。今後はこのような不祥事を起こさぬよう充分注意いたします。今後とも日本ファルコム製品をよろしくお願い申しあげます。

記

■アンケート及び保証書ナンバー122001〜125000
（このナンバー3000のうち一部が加工ミス品ですが、この間のナンバーは全て交換させていただきます。）

■上記番号該当者には新しいAディスクをお送りしております。至急電話してください（コレクトコールでどうぞ）

■ご使用中のCディスクのデーターは、ご使用になれませんので、申し訳ありませんが、新たにCディスクを作り直してゲームを初めからお楽しみ下さい。

注意　Bディスクの中に最初から開いている宝箱がありますが、これは問題ありませんので安心してゲームをお続けください。

☎03-980-9476（専用）

責任者　山田

株式会社 音 研
池袋事業所「イース」係
〒171 東京都豊島区目白2−16−23
第2野萩ビル　FAX 03−987−7250

たまには読書もいいもんだ

夏である。暑いのでうちにいようという人に向けての読書案内なのである。電気代の節約になるのだ。

SF

まずはSF。ゲームの設定ではおなじみの世界を、コンピュータマニアのSF翻訳家・矢野徹先生にインタビュー。おすすめ5冊つき。

矢野 徹

SF作家。翻訳家。主著書「地球0年」、「カムイの剣」。主訳書「宇宙の戦士」、「愛に時間を」、「月は無慈悲な夜の女王」（ハインライン）、「デューン・シリーズ」（ハーバート）など多数。パソコンマニアでもある。

――まず、SFのジャンルですが。

大きく分けると、「宇宙」、「未来」、「時間」、これはタイム・マシンとか、多元宇宙（パラレルワールド）をあつかったものです。あと「ファンタジー」的なものや、「人類」そのものをテーマにしたのもあります。

――具体的な作品をあげてください。

「宇宙」ものでは、むかし進化論のダーウィンが「ビーグル号」でしたのと同じように、宇宙船に乗っていろいろな宇宙生物と出会う、ヴァン・ヴォークトの『宇宙船ビーグル号の冒険』があります。あと、フランク・ハーバートの「デューン・シリーズ」。砂の惑星アラキスを舞台とした物語で、作者の当時関心のあった、環境生態学（エコロジー）的視点が出てます。

――最近映画にもなりましたね。

ただ、これは人類の変遷というのが、主なテーマですけどね。ほかに高度な科学性をもった、ラリー・ニーブンの『リングワールド』などもあります。

次に「未来」ですが、ふえすぎた人口によ

る世界の危機を描いた、ハリィ・ハリスンの『人間がいっぱい』、本が焼かれ、読むことを禁じられた未来を描く、レイ・ブラッドベリの『華氏451度』。

――暗い未来ですね。

破滅をテーマにしたのもありますよ。トリフィドという食肉植物で世界が破滅する、ジョン・ウィンダムの『トリフィドの日』。細菌兵器で死滅する、小松左京の『復活の日』。J.G.バラードの『結晶世界』は、世界が結晶化していくんですが、描写が美しいですね。

――（……）もう少し明るいものは？

うーん。アイザック・アシモフの『わたしはロボット』、『ロボットの時代』。ロボットの発達を書いた短編集です。

――例の「ロボット3原則」の？

そう。あと、これは「宇宙」ものでもあるけど、R.A.ハインラインの「未来史シリーズ」や『愛に時間を』、『月は無慈悲な夜の女王』も名作。

次は「時間」。SFの父H.G.ウェルズの、そのものズバリ『タイムマシン』。ジャック・ウィリアムソンの『航時軍団』は、パラレルワールドものの古典作。あと、正しい歴史の流れを管理するタイムパトロールの活躍を描いた、ポール・アンダーソン『タイムパトロール』というのもあります。

――次は「ファンタジー」ですが。

ブラッドベリの『火星年代記』。いいですね。人類が火星を探検、移住していく話が、オムニバスふうにまとめられてます。それとスタージョンの『人間以上』。集まると、より高次な生命体になるホモ・ゲシュタルト（人間集団）の誕生と成長の物語です。

次は「人類」そのものをテーマにしたものですね。まずクリフォード.D.シマックの『都市』。未来の地球を受けついだ犬たちが、人類の崩壊した文明を伝説として語るというもの。それと、ダニエル・キイス『アルジャーノンに花束を』。主人公の青年の姿は、人類そのものの進化の姿として、とらえられるかもしれない。

新人類（ミュータント）をあつかったものには、ステープルドンの『オッド・ジョン』、シラフの『アトムの子ら』。アーサー.C.クラークの『2001年宇宙の旅』も人類の進化をとりあげてます。

――映画もヒットしましたけど、あの結末は、いまだによくわかりませんね。

同じクラークの『幼年期の終わり』のほうがわかりやすいですね。

――ほかになにかありますか？

「ユーモア」ものも、とりあげましょう。フレドリック・ブラウンの『火星人ゴーホーム』。火星人の侵略がテーマなんだけど、とにかく笑えます。それとスタニスフ・レムの「泰平ヨン・シリーズ」もおもしろいですね。

――日本の作家は？

筒井康隆がいいですね。『東海道戦争』や『ベトナム観光公社』。ドタバタですけど、強烈な風刺がきいています。伝奇ものSFの半村良『石の血脈』もいいです。あと星新一のショートショート。すっきりしてます。

――人気の若手作家は？

ちょっと、軽すぎる気がしますね。

――そうですか。あと、読者にひと言。

そうですね、SFというのは、地球というものを、それこそ外側からも見られる、という高度な客観的精神があるわけです。で、たとえば、今の日本は、繁栄していて一見とてもいい社会なんだけど、貿易摩擦とか、暗い問題もある。だから、さっきの客観性だけど、SFを読んで、そういった暗い面にも目を向けてほしいですね。

――SFファンは暗いといわれますが。

（笑）そういう人は、ユーモアとかもあるから、明るくなるためにも、もっとSFを読めばいいんですよ。

――なるほど。明るい人も暗い人も、SFを読んで、おたがいに暗い面、明るいところに、目を向ければいいと。

そういうことです（笑）。

――どうもありがとうございました。

結晶世界
J・G・バラード
創元推理文庫　340円

癩病院の医師サンダース博士は、アフリカの奥地で、ある男の奇妙な死体を発見する。男の腕は、水晶のように輝いていた。河の上流で何かが起きている。博士がそこで見たのは、宝石のように輝く、結晶化した森だったのだ。

バラードは、ニュー・ウェーブSFの旗手。ほかに、破滅テーマ3部作として『燃える世界』、『沈んだ世界』がある。

月は無慈悲な夜の女王
ロバート・A・ハインライン
ハヤカワ文庫　720円

2076年。地球政府の横暴に対し、月植民地は独立を宣言する。革命のための組織づくりをする技術者マニーと、自意識をもつ巨大コンピュータ「マイク」。「マイク」の作戦で革命は成功するが、すべてが終わったあと、「マイク」の意識は沈黙してしまう……。

次作『壁抜け猫のコメディ』で同じハインラインの「未来史シリーズ」や『愛に時間を』とつながってくる。現在、矢野先生が翻訳中、年末発売予定。

アルジャーノンに花束を
ダニエル・キイス
早川書房　1200円

33歳になっても、幼児の知能しかもたないチャーリィ。そんな彼を、大学の先生が、頭をよくしてくれるというのだ。そして手術の結果、超天才になったチャーリィ。だが、悲劇的なことに、同じ手術をうけたネズミのアルジャーノンが発狂する事件が起きる……。

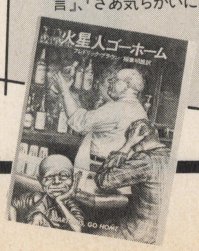
1960年のヒューゴー賞受賞。『まごころを君に』という題で映画化もされている。

火星年代記
レイ・ブラッドベリ
ハヤカワ文庫　420円

火星に最初に訪れたのは、探検家だった。だが、テレパシーの発達した火星人により、彼らは帰らぬ人となる。次も、その次の探検家も帰らなかった。それでも、人々は火星をめざした。やがて村ができ、町がつくられる……。SFの詩人・ブラッドベリがつづる、26のオムニバス。作品には『華氏451度』、『ウは宇宙船のウ』、『たんぽぽのお酒』などがある。

ある日、全世界に緑色の奇妙な小人が現れる。「月が2つある星から来たんだ」ということは、えっ！　火星人!?　さあ大変。いたずら好きでおしゃべりな火星人で、地球は大混乱に。いったい彼らは何なんだ？

痛烈な風刺にあふれた、ブラウンの傑作。このほか『発狂した宇宙』、『スポンサーから一言』、『さあ気ちがいになりなさい』など。



火星人ゴーホーム
フレドリック・ブラウン
ハヤカワ文庫　400円

FANTASY

ファンタジー

ファンタジーを読もう

私市保彦氏によれば、ファンタジーの系列は、4000年前の「ギルガメシュ叙事詩」(「古代オリエント集」筑摩書房)までさかのぼれるという。ファンタジーの共通したテーマは、「影の発見」と「冥界下り」だそうである。いいかえれば、「影の発見」とは成長する少年少女の物語でもあり、「冥界下り」とはもう1つの世界での冒険である。むずかしいことはぬきにして、ゴミゴミした現実からはなれるにはファンタジーが最適である。

紹介すべきファンタジーは、山ほどあるけれども、今回とりあげたのは、

・翻訳ファンタジーもの
・筆者がよく親しんだもの
・古典的なもの

に限った。新しい傾向のファンタジーは、またいつの日にか紹介してみたい。まあ、この機会に一つ読んでみてほしい。

もう1人の自分を見いだす話

ゲド戦記(全3冊)

アーシュラ・ル=グウィン
清水真砂子訳

岩波書店
1400～1600円

アーシュラ・ル=グウィンはSF作家としても有名である。「闇の左手」(サンリオ文庫)もそうだったが、いったいに、ル=グウィンは、対立する2つの世界を統合するといったテーマにとりつかれているようだ。光と闇、生と死、善と悪、秩序と混沌、見えるものと見えないものといったぐあいである。どんな形で欠けていたもう一方のものを探し出し、どんな手段で統合するかは、物語によっておおいにちがう。

『ゲド戦記』は、『影との戦い』、『こわれた腕輪』、『さいはての島へ』からなる3部作である。いちおう独立しているが、連続した話である。舞台は、アースシー(多島海)である。見返しには、ちゃんとマップもついている。なんとなく、ポリネシア、メラネシアの島々を連想してしまう。『影との戦い』は、主人公であるゲドの修業時代である。魔法で呼び出した影を自分自身に吸収することでまともな人間になる話である。『こわれた腕輪』は、腕輪の片割れを探しに出る話である。『指輪物語』では、指輪を捨てるために旅立つのだが、これをちょうど逆にしたような感じである。『さいはての島へ』は、均衡の破れが見え始めた世界を統合する話である。

「癒されよ。一になれ」

ル=グウィンによれば魔法の最初は真の名前を唱えることである。たとえば、オタクという動物を支配するには、「ヘグ」と古代の名前で呼ぶ。そうするとびっくりして相手に従うようになるのだ。名前をつけるって大事なことなんだ。

ガンダルフを大統領に!

指輪物語(全6冊)

J・R・R・トールキン
瀬田貞二訳

評論社
1300～1600円

ヨーロッパ人にとって、先の両大戦は、よっぽどこたえたらしい。心理的な後遺症に長らく苦しまなくてはならなかった。いまだに、旧ナチスドイツ将校に対する裁判が開かれたことでもわかるだろう。それは、現実の戦争とは一見無縁なファンタジーの世界でも同じことである。ファンタジー作家に徴兵や子息が出征した経歴があればなおのことである。『指輪物語』の底に流れる厭戦気分は、この潮流と深い関係がある。ベトナム戦争はなやかなりしころ、「ガンダルフを大統領に!」と書かれたバッジを胸につけた学生もいたそうである。失われたものは大きいのである。

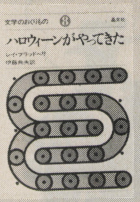
ホビットのフロド・バギンズが伯父のビルボからゆずり受けた指輪を滅びの山に捨てにいくという概要である。ホビットというのは、トールキンのつくり出した「中つ国」に住む小人族である。これに加えて、森のエルフ、地下のドワーフ、人間族、魔法使い、ゴブリン、トロル、オーク、魔王たちが入り乱れていろんな話が同時に進行する。しかも『指輪物語』の背後には、壮大な伝承がひかえているので、過去は現在に重ねられる。20年にわたって書き続けられただけあって、巨大な作品である。何回読んでも新しい発見があるのだ。

いったいに、『指輪物語』ほどほかのメディアに移されるのを拒否するファンタジーはないようだ。アニメーションは、どういうわけか中途半端な終わり方をしている。たぶん、制作費用が足らんかったのだろう。筋を追うのに必死で、香気がすっかりとんでしまい、ぬけ殻のようだった。ゲームになるという話だけは、何度も聞くけれども、うまくいかないようだ。丹念に読むしかない。

たまには読書もいいもんだ

ハロウィーンがやってきた

レイ・ブラッドベリ
伊藤典夫訳
晶文社　1200円



ブラッドベリはファンタジーに欠かせない。単にSF作家というよりは、今や幻想小説の大家である。初期の作品の『火星年代記』を読んでいると、いっそうその感は強まる。アメリカ人の歴史は、近代から始まっているから、古代というものはない。もちろん、アメリカ・インディアンたちは彼らなりの物語をもっているのだが、それを、白人たちの古代とするには、抵抗があるようだ。SFとは、アメリカ人が将来においてもつであろうむかし話をいわば先どりしたスタイルなのかもしれない。ところで、アメリカ・インディアンのケチュア族の時制はとてもおもしろい。過去と未来が入れかわっているのだ。過去のできごとは、みんな克明に覚えている。だから、目の前にあるのと同じである。逆に、未来は、これから生じるのだから、目に見えない。だから後ろにあるんだ。というのが彼らの主張である。「よいインディアンとは死んだインディアンである」と暴言を吐いた将軍もいたが、アメリカのSF小説がケチュア族のテンスを思わせるのは偶然ではない。

「ゆくえ不明のピプキンをさがし出し、ハロウィーンの秘密を解きあかすんだ」という怪人マウンドシュラウドに従って時をさかのぼる8人の少年たち。古代エジプト、ローマ、パリ、そしてメキシコへと不思議な冒険は続く。ジョゼフ・ムニャイニのイラストが30葉もあって、とても雰囲気はもりあがる。彼のイラストは『10月はたそがれの国』でも楽しめる。ハロウィーンには、ほうきに乗った魔女のイメージがつきものだ。なんでもありとあらゆる死者の霊魂が復活する夜だと信じられていたそうである。もともとは、先祖さまが親族を訪れる日というから、日本でいえば、盂蘭盆に相当する行事なんだろう。

なにしろ12～13歳の男の子だからなあ。弟のほしい「花とゆめ」少女はぜひ読みましょう。でも悪ガキのピプキンは女の子がきらいだってさ。

夢と神話、ファンタジーの元祖

『不思議の国のアリス』を書いたチャールズ・ラトウィジ・ドジスン先生は、11人兄弟姉妹の長兄だったという。少年のころは、幼い兄弟たちにいろいろな物語を作って聞かせてやったにちがいない。ドジスンやトールキンに影響をあたえたジョージ・マクドナルドにも11人の子があったという。ところで、11人というのは、子どもの数の限界なんだろうか。マンガにも「11人いる」とか「11人のなんとか」というテレビドラマがあった。マクドナルドとドジスン先生は親交があったようで、ドジスン先生は、マクドナルド家の姉妹たちが幼いときによく遊んでもらったという。う、うらやましい。マクドナルドは、トールキンと同様に書いたものを自分の子どもたちに読んでやったようである。イギリスのファンタジーの系譜は、身近にいる子どもに語って聞かせるところから出発したようである。初期のファンタジーに例外なく家庭の温かさが感じられるのもそんなところに案外理由があるにちがいない。

第1章の「図書室」から終章の「終わりのない終末」とくれば、なんとなくエンデの世界を連想する。エンデの場合と同様に、本があちらとこちらを結ぶ役目をしている。こちらは無味乾燥の現実、あちらは目くるめく幻想の世界である。

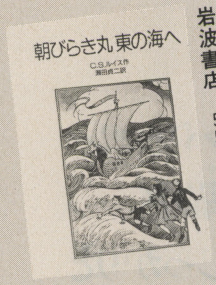
リリスとは、ヘブライの伝承に出てくるアダムの最初の妻なんだそうである。もともとは、天使だったものがぐれて天界を追放されたという。アダムがイブを選んだことが原因である。これははっきりいって、アダムが悪い。んで、物語では、あるときは雌豹、美女に、またあるときは老婆にと大変身する。華麗な変身が『リリス』のおもしろさである。仰天の創造力である。その意味で、『リリス』は、〝夢の文学〟といったほうが適切なんだそうである。夢に興味のある方はぜひどうぞ。

リリス

ジョージ・マクドナルド
荒俣宏訳
筑摩書房(ちくま文庫)
680円

ナルニア国ものがたり（全7冊）

C・S・ルイス　瀬田貞二訳
岩波書店　550～650円



キリスト教徒の救い

大作である。『ナルニア国ものがたり』は全部で7冊ある。一つ一つはどこから読んでも完結した話だが、全体としてみると「ナルニア国」の年代記になっている。入れ子細工を思わせる仕組みである。著者のC・S・ルイスは、敬虔なキリスト教徒ということだが、物語の全体的な印象は軽くて明るい。どの物語も子どもたちが初めから活躍するので、なおそんな印象がする。トールキンのように「定命の人間」の悲劇ではなく、すなおに未来を信じることができるのだ。いろいろ悪役は出てくるけれども、ほんまもんのワルはいない。救いのある物語になっている。楽天的な展開がもの足らんという批評はあるが、「最後の恐竜」を自認するルイスの世界は楽しい。

「ライオンと魔女」（第1巻）

ペベンジー家の4人兄弟姉妹が活躍する。末っ子のルーシィが古びた衣装だんすを開けると、なんとそこは雪国である。白い魔女によって、永遠に冬にされたナルニア国である。ライオンのアスランと協力して魔女と戦う。

「カスピアン王子のつのぶえ」（第2巻）

寄宿舎にもどる汽車旅行の途中で突然ナルニア国にワープしてしまう。再び、悪に支配された世界をカスピアン王子がピーターたちの助けを借りてナルニア国を復活させる。

「朝びらき丸東の海へ」（第3巻）

ペベンジー家のエドマンドとルーシィはいとこのユースチスといっしょに帆船の絵の中に吸いこまれ、3たびナルニア国へ。3人は、カスピアンといっしょに「朝びらき丸」に乗って、東の海の探索をする。

とまあ、粗筋をほんの少し紹介しただけでもゾクゾクしてきませんか。

Bon Voyage!

再帰的に呼び出される物語

はてしない物語

ミヒャエル・エンデ
上田真而子・佐藤真理子訳
岩波書店　2800円

ミヒャエル・エンデは西ドイツの物語作家である。『ジム・ボタンの機関車大旅行』が第1作である。「ジム・ボタン」はとても評判がよかったのでシリーズものになっている。

『はてしない物語』は『モモ』に続く第3作目である。『モモ』に出てくる「灰色の男たち」は、会社であくせくする君のお父さんであるかもしれないし、「宿題！」とどなる学校の先生かもしれない。「早く○○しなさい」とせかすお母さんかもしれない。大人になると、彼らとのつきあいは、どうしてもさけられない。ひょっとするとぼくも「灰色の男たち」の仲間かもしれん。こわい話だった。

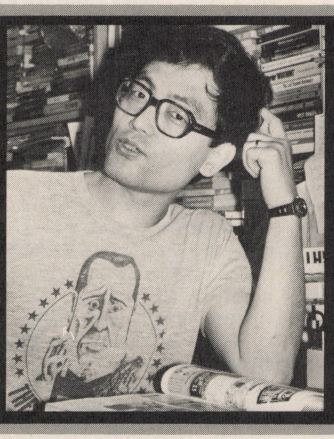
主人公を浮浪児の女の子モモから太っちょのバスチアンにかえたのが『はてしない物語』である。映画にもなったが、SFXにばかり話題が集中していた。フッフールがかわいかったね。ゲームのほうは、コモドール64とアタリ400用に作られた。アップル版があればもっと話題になったのに。さし絵入りアドベンチャーゲームの仕上がりである。サウンドは、アタリ版のほうがビートがきいていてよかった。グラフィックも印象的。

物語は、いじめられっ子のバスチアンが古本屋で『はてしない物語』と書いてある一冊の本を手にするところから始まる。学校をサボって読み進むうちに、物語からの呼びかけに応じて「ファンタージエン国」に入ってしまう。不思議な冒険を重ねるうちに発展途上人のバスチアンが成長していくという話である。本文は、2色刷りになっている。あずき色の活字が「こちら」、紺色の活字が「あちら」である。「こちら」と「あちら」の境界がしだいにぼやけてくるのがすごい。「あちら」とはいっても丹波哲郎の世界ではない。旅行のしたい人におすすめ。

HARD BOILED
(MYSTERY)

ハードボイルド(ミステリー)

『マンハッタン・レクイエム』などパソコンでもハードボイルド探偵が活躍中。で、このさい私立探偵小説をしっかりとお勉強なのであるっ!



木村二郎

1949年生まれ。ミッキー・スピレインの『大いなる殺人』あたりから、ハードボイルドの世界に興味をもつようになる。その後ニューヨーク留学。卒業後もニューヨークにとどまり、『ミステリマガジン』に寄稿を始め、翻訳家に。著書に、『ニューヨークその日暮し』。主訳書に、T・コウ『刑事くずれ/最後の依頼人』、ホック『怪盗ニックの事件簿』、コリンズ『黒い風に向かって歩け』、サイモン『大いなる賭け』、ショア『俺はレッド・ダイアモンド』『ダイアモンド・ロック』など多数。現在、翻訳家、ミステリー研究家。

私立探偵のことを英語でprivate investigatorというので、私立探偵小説のことを俗にPI小説と呼ぶ。

私立探偵小説の起源はイギリス中世の騎士物語だとか、アメリカの西部小説だとか、もっともな話ではあるが、プロの私立探偵が初めて活字に登場したのは、パルプ・マガジン、「ブラック・マスク」1923年5月15日号のことである。作者の名前はキャロル・ジョン・デイリー。探偵の名前はテリー・マック。「三丁拳銃のテリー」と呼ばれ、悪党どもを容赦なく撃ち殺す。そして、デイリーはテリーよりもずっと有名な探偵レイス・ウィリアムズを同じく「ブラック・マスク」同年6月1日号の「KKKの町に来た男」(『ブラック・マスクの英雄たち1』収録)で登場させる。ニューヨーク探偵ウィリアムズは「おれはハードボイルドだ」という。この「ハードボイルド」は「非情、冷酷」という意味で、これこそ本当の意味なのである。

そして、「ブラック・マスク」同じく23年10月1日号の「放火罪および」で、ダシール・ハメットがコンティネンタル・オプを登場させた。オプはコンティネンタル探偵社サンフランシスコ支局のオペラティブ(雇われ探偵)で、名前は不明。デブの中年だが有能。デイリーのウィリアムズとちがって、ハメットのオプには現実みがあった。「ブラック・マスク」にならって、ほかの専門パルプ・マガジンが多く売り出されたが、第2次大戦中、紙不足も手伝って、ニューズスタンドから姿を消す(「ブラック・マスク」については、国書刊行会の『ブラック・マスクの世界』を参照)。

レイモンド・チャンドラーは「ブラック・マスク」1933年12月号に処女短編「脅迫者は射たない」を発表し、そのあと、マロリーとか、ダルマスとか、カーマディーという探偵の活躍する短編をパルプ・マガジンにのせる。そして、39年作の処女長編『大いなる眠り』で、それまでの探偵の後身フィリップ・マーロウを初登場させるのである。30年代の有名な探偵は、ほかにジョナサン・ラティマーのシカゴ探偵ビル・クレイン(『モルグの女』)や、ブレット・ハリデイのマイアミ探偵マイク・シェイン(『死の配当』)がいる。

第2次大戦後、パルプ・マガジンのかわり

マルタの鷹 ダシール・ハメット

1930年 創元推理文庫
村上啓夫訳 430円

ハードボイルド私立探偵小説を語るには欠かせない名作中の名作。主人公のサム・スペイドは私立探偵の代名詞になったほど有名。スペイドはマイルズ・アーチャーと2人でサンフランシスコに探偵事務所を構える。自称、「金髪の悪魔」。相棒のアーチャーを殺され、スペイドは純金の「マルタの鷹」像の争奪戦に巻きこまれる。感情を抑えた三人称一視点に注目。映画ではハンフリー・ボガートが好演。

作者のハメット（1894～1961）は実際にピンカートン探偵社で探偵をしたことがあり、そのときの経験をもとに20年代当時のパルプ・マガジン、「ブラック・マスク」に名なしの探偵（コンティネンタル・オプ）ものの短編を書き始めた。ほかの代表作は『血の収穫』『ガラスの鍵』。

長いお別れ レイモンド・チャンドラー

1953年
ハヤカワ・ミステリ文庫
清水俊二訳 600円

ロマンティックなロサンゼルスの探偵フィリップ・マーロウものの傑作。マーロウはLAの卑しき街を行く現代の騎士。彼は友人のテリーをメキシコ国境近くの町ティファーナまで車に乗せていくが、その後、テリーの裕福な妻シルヴィアが殺されたことがわかり、テリーは有力容疑者とされる。男の友情のはかなさを描いた作品で、名場面、名セリフが多い。映画『ロング・グッドバイ』ではエリオット・グールドがマーロウを現代ふうにパロった。

作者のチャンドラー（1888～1959）はハメットとならんでハードボイルド私立探偵小説を文学にまで高めた。シカゴ生まれ、イギリス育ち。中年すぎに石油会社重役を解雇されてから、パルプ・マガジンに書き始めた。ほかの代表作は『大いなる眠り』『さらば愛しき女よ』。

動く標的 ロス・マクドナルド

1949年 創元推理文庫
井上一夫訳
430円

新しいタイプの私立探偵リュー・アーチャーもの第1作。姓のアーチャーはハメットの『マルタの鷹』で殺される相棒マイルズ・アーチャーに由来する。元地検局捜査員で、今はロサンゼルスに事務所を構える、「鉄の心臓にサイの皮をかぶった男」。石油王サンプスンの誘拐事件を捜査する。映画ではポール・ニューマンがルー・ハーパーという「偽名」を使った。

作者のマクドナルド（1915～83）の本名はケネス・ミラーで、サミュエル・コールリッジ研究で文学博士号を獲得したほどの知性派。初期はほとんどチャンドラーのモノマネだったが、『ガルトン事件』あたりから独自のスタイルを形成していき、ソフトボイルドになった。ほかの代表作は『さむけ』『地中の男』。

裁くのは俺だ ミッキー・スピレイン

1947年
ハヤカワ・ミステリ文庫
中田耕治訳
360円

戦後絶大な人気を博したニューヨークのハーデスト・ボイルド（ハードボイルドの最上級）探偵マイク・ハマーもの。兵隊あがりで、女にも酒にもケンカにもめっぽう強い。ちょうどペイパーバックスが普及し始め、それにハマーの超保守的政治観がそのころの「赤狩りマッカーシー旋風」と同調するところがあり、たちまち大ベストセラーになった。最後のセリフは有名。映画『俺が掟だ！』ではアーマンド・アサンテが80年代ふうに演じていた。

作者のスピレイン（1918～）は元コミックス作家で、自分の創造したコミックス・ヒーローを小説化したのが、このハマーだった。1週間で1作書くとか、結末を先に考えて書くとか、私生活でもタフな「もの書き」。映画『ガールハンター』ではスピレイン自身がハマー役として主演。ほかの代表作は『大いなる殺人』『ねじれた奴』。

にペイパーバックスが普及し始め、復員した探偵たちが現れる。そのなかでもいちばん有名なのは、ミッキー・スピレインのニューヨーク探偵マイク・ハマーである。暴力的で、リベラル派やヒッピーをためらいなくなぐり、ゲイや女性を蔑視するところは、20年代のレイス・ウィリアムズそっくりなのだ。このハマーの人気にあやかろうと、50年代には、ずいぶん亜流が現れた。リチャード・プラザーのLA探偵シェル・スコット（『消された時間』）や、ヘンリー・ケインのニューヨーク探偵ピート・チェンバーズ（『マーティニと殺人と』）はそのなかでも質の高いほうである。プレイボーイで、酒と女とケンカに強い探偵が多くて、そのうちに見分けがつかなくなる。じつは、ハマーを茶化したのが、カート・キャノンなのである。そして、スピレインの系統は70年代のスーパー・ヒーローものに引きつがれる。

一方、ハメットとチャンドラーの伝統を守る作家もいた。代表的なのは、ロス・マクドナルドで、1949年にLA探偵リュー・アーチャーもの1作目『動く標的』を発表。ほかに、

HARD BOILED (MYSTERY)

酔いどれ探偵街を行く

カート・キャノン

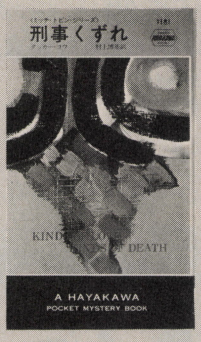
1958年作
ハヤカワ・ミステリ文庫
都筑道夫訳
400円

文字どおりパワリーの酔いどれカート・キャノンが活躍する短編集。キャノンはかつてニューヨークでこわもてのする探偵で、自分の事務所で数人の部下を雇っていた。ある日、予定より早く出張から家にもどると、妻のトニと部下のパーカーがベッドにいた。キャノンは銃をぬき、発砲事件を起こす。探偵許可証をとりあげられ、パワリーの酔いどれになり下がるが、いまだに事件の依頼人が来る。都筑道夫のセンチメンタルな名訳で、アメリカより日本で人気を博した。

作者のキャノン（1926～）は『暴力教室』で有名なエヴァン・ハンターであり、「87分署もの」で有名なエド・マクベインである。学校教師、文芸エイジェントをしながら、50年代のミステリー雑誌にせっせと短編を投稿していた。ほかの代表作は『よみがえる拳銃』。

刑事くずれ

タッカー・コウ



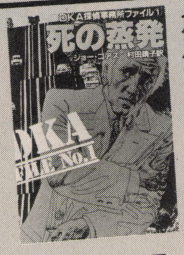
1966年早川ポケット ミステリ
村上博基訳　580円

私立探偵小説が低迷していた60年代に始まった刑事くずれミッチ・トビンものの1作目。ニューヨーク市警刑事時代に、トビンが犯罪者の妻と浮気をしていたとき、相棒が殺され、トビンは警察をやめる。そして、クウィーンズ区の自宅の庭でカベをつくり始める。そこに、ニューヨークの犯罪組織のボスが来て、事件を依頼する。

作者のコウ（1933～）の本名はドナルド・E・ウェストレイク。1960年、27歳で『やとわれた男』を書き、『ハメットの後継者』とさわがれたが、64年作の『憐れみはあとに』から作風をがらりと変え、ミステリー・コメディーを書き始める。しかし、リチャード・スターク名義でハードボイルドな悪党パーカーものを16作書いた。ずっこけ強盗ドートマンダーものが現在でも続く唯一のシリーズ。

死の蒸発

ジョー・ゴアズ
1972年
角川文庫



村田靖子訳　420円

ロサンゼルスの反体制派探偵モウゼズ・ワインもの1作目。「団塊の世代」に属し、当然学生運動にかかわっていた。今までの探偵とはちがって、スーツも着ないし、ネクタイもしめないし、もちろんトレンチも羽織らない。髪も長い。マリファナやハシッシュを吸うし、マルクスや毛沢東を読む。映画ではリチャード・ドライファスがワイン役を演じた。

ワインのモデルである作者のサイモン（1943～）はイェイル大学戯曲科で修士学をとり、ロサンゼルスで映画脚本を書いている。アビー・ホフマン、ノーマン・メイラーなどの有名人を茶化し、現代アメリカを風刺する。4作目『カリフォルニア・ロール』で、ワインはコンピュータ会社の保安課長として雇われ、コンピュータで殺人犯を突きとめる。

複数の探偵が活躍するDKAファイルもの長編1作目。ゴアズはこれで私立探偵捜査小説 private eye procedural というサブジャンルを確立した。DKAとはダン・カーニー・アソシエイツという探偵社のことで、専門はローン未納車の回収。サンフランシスコにDKAの本部がある。三人称多視点記述を駆使し、現実的探偵捜査を描いている。

作家のゴアズ（1931～）自身も回収専門の探偵をやっていたことがある。ジムのインストラクターやアフリカで英語教師をしたこともある。大学時代にハメットやチャンドラーの作品を読み、作家をめざす。ミステリー雑誌に短編を寄稿していたが、探偵の経験を生かして書いたDKAものの短編が注目をあびる。ほかの代表作は『赤いキャデラック』『目撃者失踪』。

大いなる賭け

ロジャー・L・サイモン
1973年
早川ポケットミステリ
木村二郎訳　500円

ジョン・エヴァンズのシカゴ探偵ボール・バイン（『血の栄光』）、ウェイド・ミラーのサンディエゴ探偵マックス・サースデイ（『罪ある傍観者』）、トマス・デューイのシカゴ探偵マック（『非情の街』）などがいる。俗にいう50年代の「第2次全盛期」には、「マンハント」などのハードボイルド探偵雑誌が多く出現した。

60年代には、スパイ小説が人気を博し、PI小説は低迷期を迎える。スピレインはタイガー・マンを主人公にしたスパイものに転向したし、ほとんどの作家は筆を休めた。しかし、ロス・マクドナルドはアーチャーものを書き続けた。

現在の「第3次全盛期」の発端になったのは、ジョン・D・マクドナルドが1964年に発表した『濃紺のさよなら』だろう。主人公のトラヴィス・マッギーはプロの探偵ではないが、「サルヴェイジ・コンサルタント」という盗品回収屋。フロリダ州フォート・ローダーデイルでヨットの上に住んでいる。66年には、ドナルド・E・ウェストレイクがタッカー・コウ名義でニューヨークの脱刑事ミッチ・トビンものを書き始め、67年には、マイクル・コリンズがニューヨークの片腕探偵ダン・フォーチューンもの『恐怖の掟』を発表。

70年代に入って、変化に富んだ探偵たちが次々に姿を現す。主なところでは、ジョゼフ・ハンセンのデイヴ・ブランドステッター（『闇に消える』）はLAに住むホモセクシュアル保険調査員。マイクル・Z・リューインのアルバート・サムスン（『A型の女』）はインディアナポリスの格安探偵。ビル・プロンジーニの名なしの探偵（『誘拐』）はサンフランシスコでパル

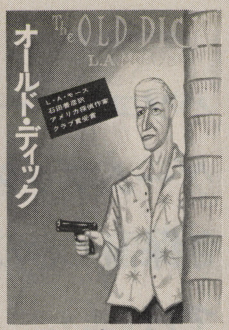
菊池光訳　360円

ゴッドウルフの行方　1973年

ロバート・B・パーカー
ハヤカワ・ミステリ文庫

フィリップ・マーロウの現代版スペンサーもの第1作。スペンサーはボストンに住み、シェイクスピアやフロストなどの詩を引用し、料理が得意で、軽口もうまく、腕っぷしも強い。ファースト・ネームなし。後期の作品では、恋人のスーザンや相棒のホークが登場して、作品に色気と暴力をそえる。

作者のパーカー（1932～）は博士論文にハメットとチャンドラーとロス・マクドナルドの暴力論を書いたほど、このジャンルに精通している。ボストンで大学教授をしながら書いた念願の私立探偵小説が、難なく出版社に売れた。料理ブームと健康ブームにうまく乗って、現在ダントツの人気。好ききらいは別にして、現在の私立探偵小説ブームの火つけ役となった。ほかの代表作は『初秋』『約束の地』。



石田善彦訳　400円

オールド・ディック

L・A・モース1981年
ハヤカワ・ミステリ文庫

LAの退職探偵ジェイク・スパナーが登場する唯一の作品。スパナーはなんと78歳。関節炎をわずらい、不眠症に悩みながらも、ときどきマリファナを吸う老人。数十年前スパナーが刑務所に送りこんだ老ギャングスターが現れ、誘拐された孫息子をとりもどしてくれと頼まれる。主人公を老探偵にしたのが独創的。エドガー賞（ペーパーバックス部門）を受賞。

作者のモース（1945～）はサン・フランシスコ州立大学で修士号を取得し、徴兵をのがれるためにカナダに移る。トロントの教育テレビ局やトロント大学で働いたあと、作家活動に専念する。スパナーものは1作のみで、そのあと、マイク・ハマーよりタフなLAの探偵サム・ハンターものを2作（『ビッグ・ボスは俺が殺る』『トリプルX』）著した。

プ・マガジンを収集。アーサー・ライアンズのジェイコブ・アッシュ（『ハード・トレード』）はLAのユダヤ人探偵。アンドリュー・バーグマンのジャック・ルヴァイン（『ハリウッドに別れを』）は40年代のニューヨークに住むはげ頭探偵。ジェイムズ・クラムリーのミルトン・ミロドラゴヴィッチ（『酔いどれの誇り』）はミネソタ州メリウェザーの酒豪探偵。スティーヴン・グリーンリーフのジョン・マーシャル・タナー（『致命傷』）はサンフランシスコの弁護士探偵……と続く。

現代探偵の特徴は、みんながみんな「冷酷、非情」という意味でのハードボイルドではないこと。ニューヨーク、サンフランシスコ、ロサンゼルス、シカゴなどの大都会だけでなく、アメリカじゅうに事務所を構えていること。民族的にも、今までのWASP（白人アングロ・サクソン系プロテスタント）だけではなく、イタリア人、ユダヤ人、黒人、ポーランド人もいる。ほとんどは作者の分身であり、私小説に近い。

ロバート・B・パーカーの人気のおかげで、PI小説の人気も上昇し、ハメットやチャンドラーの古典も見直されてきた。そして、80年代には数えきれないほどの探偵が現れている。

そのなかから、次代の人気作家をつくるのは読者、すなわち、あなたなのだ。

アリバイのA　スー・グラフトン

1982年作　ハヤカワ・ミステリ文庫
嵯峨静江訳　480円

女性作家が現代的な女探偵キンジー・ミルホーンを主人公にしたシリーズの一作目。キンジーはサンタ・テレサ（作者の住むサンタ・バーバラがモデル）にオフィスを構える。32歳。離婚歴2回。子どもなし。本書では殺人罪で8年の刑を務めあげたニッキーがキンジーを訪ね、真犯人を捜してほしいと頼む。ハメットの影響を強く受けた筋立て。

作者のグラフトンはテレビ脚本（『カリブ海殺人事件』など）を書きながら、ハメットやチャンドラーのパロディーを書くつもりだったが、結局は現実的な探偵捜査をふまえた小説を書いた。女探偵ものを書く女性作家のなかでも、グラフトンはマーシャ・ミュラーやサラ・パレツキーとならんで人気が高い。2作目『泥棒のB』はシェイマス賞、アンソニー読者賞を受賞。

聖なる酒場の挽歌　ローレンス・ブロック

1986年　二見文庫
田口俊樹訳
520円

ニューヨークの無免許探偵マット・スカダーもの長編第6作。スカダーはニューヨーク市警の刑事のとき、犯人を追いかけながら撃った流れ弾丸が少女に当たり、死なせてしまう。そして、警察をやめ、妻子とも別れ、孤独なホテル暮らしを始める。知り合いの「頼み」をきいて、事件を引き受け、「お礼」をもらう。86年作だが、舞台は75年のニューヨーク。10年前と現在の対照が興味深い。

作者のブロック（1938～）は少年時代から作家を志望していた。20歳でプロの作家になり、初めはポルノを書いて文章や構成の勉強をした。不眠症のスパイ、エヴァン・タナーもので有名になるが、70年代になって、空き巣のバーニーものと、このスカダーものを始め、現在人気と実力を誇っている。ほかの代表作は『暗闇にひと突き』『800万の死にざま』。

俺はレッド・ダイアモンド　マーク・ショア

1983年
ハヤカワ・ミステリ文庫
木村二郎訳　480円

ハードボイルド私立探偵ファンの非現実的な妄想をみごとに打ち砕いた悲喜劇。サイモン・ジャフィーは43歳のさえないタクシー運転手。妻と子ども2人といっしょにニューヨーク郊外に住んでいた。唯一の楽しみはパルプ・マガジンや私立探偵小説を読み、収集すること。ところが、妻がそのコレクションを売り払ってしまうと、彼の頭がおかしくなり、最もあこがれていたハードボイルド探偵レッド・ダイアモンドになりきってしまう。新旧とりまぜて、多くの探偵の名前が出てくる。

作者のショア（1953～）は新聞記者、カメラマン、用心棒、私立探偵の経験をもつ。もちろん、ハードボイルド私立探偵小説の愛読者。ほかの代表作は『エースのダイアモンド』『ダイアモンド・ロック』。

ADVENTURE
GAMEBOOK

アドベンチャーゲームブック

パソコンゲームとは、またひと味ちがったゲームブック。専門家の選んだおもしろさ保証つきのこの10点、ぜひ挑戦してみてほしい。

翻訳家／鎌田三平氏

「アドベンチャー ゲームブックの世界」

鎌田三平

ども、出版界の〝おまかせツール〟鎌田三平です。はじめまして。

で、こういう晴れがましいところに出てきて、何をいいたいのかというと、ちょっとゲームブックの話でも、と思ったんです。まあ、今ごろゲームブックのなんたるかを知らない人もいないでしょうけど。まず、ゲームブックの成立から話していくけれど、あちこちでいろいろな人が書いているから、簡単にいきましょう。

まず、今やゲームブックの神さまとなった感のあるS・ジャクソンとI・リビングストンについて。この2人はつい先日来日したので、顔を見た人も、それどころかサインをもらった幸運な人までいるはずですな。

この2人、大のゲーム好きのイギリス人で、シミュレーションゲームやら、D&D（こいつをコンピュータ版RPGと区別して、ボード版と呼ぶ人がいるが、ゲーム盤など使わないので、いかにもおかしな呼び方だ。わたしはグループゲームと呼びたい）をやっていた。しかし、グループゲームは時間もかかるし、人数が多いのでみんなの都合を合わせるのが大変だ。なにか手軽な、ひとりでできるRPGがないものだろうかと考えて、現在のゲームブックを考案したのだという。もっとも、こいつも神話伝説のたぐいで、本当のきっかけや動機は全然別のものかもしれない。まあ、どうでもいいことだけれど。

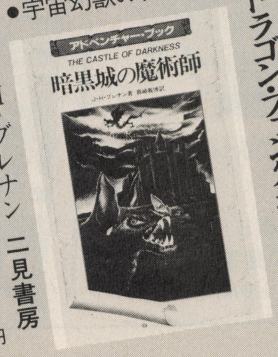
ただし、ここではっきりさせておくと、この2人がゲームブック第1作『火吹山の魔法使い』を発表した時点では、元祖D&Dはもちろんのこと、コンピュータ版の『ゾーク』も『ウィザードリィ』も『ウルティマ』もすでに発表されていたということ。それどころか、選択肢形式のいわゆるゲームブックはそれまでにもアメリカなどで存在していた。しかも、『火吹山の魔法使い』以前に、そういったゲームブックが日本で翻訳され、出版されていたんだ！　もっとも、無残な失敗で、そうそうに撤退したといういきさつがあるんだけどね。

つまり、この2人が偉大なのは、ゲームブックという形式を創造したのではなく、すでに存在していた形式にRPGを当てはめ、ゲーム

たまには読書もいいもんだ

火吹山の魔法使い
S・ジャクソン
I・リビングストン
浅羽莢子訳 社会思想社
教養文庫480円

●暗黒城の魔術師
●ドラゴンの洞窟
●魔界の地下迷宮
●七つの奇怪群島
●魔獣王国の秘剣
●宇宙幻獣の呪い



J・H・ブレナン
二見書房
すべて690円

ドラゴン・ファンタジー・シリーズ

東京創元社 創元推理文庫
480円

ソーサリー四部作
S・ジャクソン

●魔法使いの丘
●城砦都市カーレ
●七匹の大蛇
●王たちの冠

としてすぐれた形にみがきあげた点だ。

おっと、もう1つ。どうやらゲームブックがこんなにはやっている国は、アメリカでも、本国イギリスでもなく、わが日本だけらしいんだ。それがどういうことを意味するのかは知らないよ。

さて、ここでゲームブックのベストテンをいってみようか！

『火吹山の魔法使い』

これはもう古典中の古典、日本にゲームブックを定着させ、出版社と翻訳者を大もうけさせた大恩人（いや、そりゃ、わたしだっておこぼれにあずかりましたがね）。

ストーリーのほうは、冒険者である主人公（つまり読者）が、火吹山の洞窟の奥深くにすむ邪悪な大魔法使いをたおしに行くという、いわゆる桃太郎パターン。魔法使いをたおせば山のような宝が手に入るというのも、まあ、よくある話で。ゲームブックにはめずらしい迷路もあるし、もちろんドラゴンもちゃんと登場します。ただし、残念ながら主人公は魔法を使えない。

たとえば、なんのかんのといわれながらも、『ウィザードリィ』がコンピュータRPGの基本であるように、あるいは『スーパー・マリオ』がファミコンの基本であり、『マクリーンとギャビン・ライアル』が冒険小説の基本であるように（うう、話のアタマがでっかくなりすぎた）、ゲームブックに興味をもったら、まずこの本から入って、それからほかの作品に行くことをおすすめします。

この本を読んでみてから、もっとむずかしいものがやりたかったら『ソーサリー』に進めばいいし、もう少しやさしいのがよければ『魔力の杖』『炎の神殿』などが適当だろう。つまり、この本を読み終わったところに新しい選択肢があるわけだ。

『ドラゴン・ファンタジー・シリーズ』

ゲームブックの舞台になっている時代や世界というのは、基本的にはいいかげんなもの（というか、読者の想像力に任されている）で、魔法が幅をきかす中世ふうな世界で、火薬や銃はまだ発明されていないか、一般的でなく、妖精やゴブリンそのほかの超自然の生き物が存在する、という程度しか考えられていない。

その点この作品はちゃんとアーサー王の時代と設定されている（ただし、伝説の世界にはちがいない）し、有名な魔術師マーリンも狂言まわし役で出てくる。というか、マーリンが自分のしでかした失敗をつくろってもらうために、読者であるきみを魔法でその世界に連れてきたという趣向。

全編にユーモアがちりばめられていて、項目数こそそれほど多くないが、全体に〝読ませること〟を主眼にした、いかにもイギリス製らしいすぐれたゲームブックなんだ。

この本の特徴で、ほかの本には出てこない小道具として、あの有名なエクスカリバーではないが、なんとエクスカリバー・ジュニアという名剣が登場する。この名（？）剣、おしゃべりでクモがきらいという、頼りなくて、わけがわからない剣だ。

このシリーズ、6巻まで出ていて、まだまだ続くというから、楽しみだ。

『ソーサリー四部作』

イギリスが生んだゲームの天才S・ジャクソンが、自分の考案したゲーム・システムをもとに作り上げた、質量ともに最高の一大ゲーム長編。今でもゲームブックの読者の人気投票で、必ず1位か2位になるという実力派。まあ、マニアというのはだいたい長い話が好きなものなんだがね。

世界を支配できるという魔法の王冠をとりもどすために、長い長い旅に出る主人公の話。行く手には、あやしげな人間たちがうようよいる城砦都市カーレあり、7ひきの魔法の蛇が出没するバクランドの荒野ありで、冒険につぐ冒険。主人公はスタート時からちゃんと魔法を使えるのだが、カンニングなしで、きちんと呪文を覚えていなければならないという制限つき。

ただ長いというだけでなく、各巻にちゃんとそれぞれ異なる趣向がもりこまれているし、出てくる怪物も独創的で、退屈させない。ただし、あまりの長さゆえに最初から全部やると1週間はかかるという欠点がある（忠告しておこう。これを一度も死なずに3日でやった、という友だちがいたら、そいつはゲームの天才か、大ウソつきだぞ）。

しかし、最終巻にならなければ使えない最強の禁断の魔法ZEDはなかなかでしたな。パルプンテよりショッキング！

ADVENTURE
GAMEBOOK

シャーロック・ホームズ呪われた館
ゲイリー・グレイディほか
各務三郎訳
二見書房
1900円

ファイティング・ファンタジー
S・ジャクソン
本田成二訳
東京創元社 創元推理文庫
480円

地獄の館
S・ジャクソン
安田均訳
社会思想社
教養文庫
480円

『シャーロック・ホームズ　呪われた館』

これはゲームブックというより、1人用ロールプレイングブックとでも呼びたいところ。

読者はシャーロック・ホームズの助手となって、ロンドンのある屋敷で起きた事件を推理し、犯人を追う。読者にはロンドンの市街地図や、住所録や、事件の前後の新聞など、雰囲気の出る小道具もあたえられていて、いろいろなところへ行って、いろいろな人の話を聞くこともできる（もちろん事件に関係のある人だけだが）。

だれに会うか、というのはまったく読者の判断に任されているので、自分がしたいように捜査を進めることができる。どこをどう調べてもいいということは、逆にいうと一般のゲームブックのように選択肢の選び方だけで進んでいくやり方では、どうにもならないということ。その意味でも、かなり高度な頭の使い方が必要。そういうジャンルが好きな人になら、ぜったいにオススメ！

作者が決めた道を、作者が決めた選択肢を選んで進んでいく、というオーソドックスなゲームブックのパターンからははずれている。その点で、ゲームマスターこそいないものの、ロールプレイング志向がはっきり出た形であるといえよう（いや、じつは、かの安田均先生も某誌で同じようなことをいってましたが、まあだれでも感想は同じということ。深い意味はありません）。

『ファイティング・ファンタジー』

どうやら、S・ジャクソンにはロールプレイングゲームをしたいという固い決意があるらしい。まあ、だからこそ、1人でもできるRPGとしてゲームブックという形式をつくり上げてしまったわけなんだが。

それでも、あれだけゲームブックを出しながらも、やはりマスターのいるグループゲームに未練があるらしく、今度はブック形式でキャンペーン・シナリオを書いてしまった。ううむ、すごい執念というか、遊び好きというか、仕事と趣味がピッタリ一致しているというか。

この本はひとりで遊ぶというわけにはいかないが、ゲームブックでRPGに興味をもった人が、グループゲームに進む足がかりとしては申しぶんないほどのできだ。中身は、数人で2時間程度でできる短い迷路型シナリオともっと時間のかかる（それだけ迷路も複雑なしかけがしてある）シナリオとの2本立てになっている。

初めてマスターをする人間にもわかりやすいように、図解入りの親切なつくりになっているので、だれでもすぐにRPGを楽しむことができる。そっちの方面に足が向きかけている人には、D&Dのシナリオよりもずっとわかりやすいだろうし（そのぶんもの足りないかもしれないが）、第一、安い。お買い得。

『地獄の館』

ゲームブックは魔法を認めた幻想世界を舞台にするものが大多数だが、なかには未来世界、宇宙、あるいは現代社会を舞台にしたものもないわけではない。これはめずらしい現代のホラーをテーマにしたもの。

嵐の夜、不気味な古い館に雨宿りした主人公は、その屋敷で血も凍る恐怖を味わうことになった！　と、また宣伝文句ふうにいうとこうなるのだが、ふつうのRPGとひと味ちがって、怪物を殺しても経験値が上がったりはしない。それどころか、おそろしいモンスターと出会うたびに、恐怖点なるものが加算されていって、それが一定の数値をこえると、恐怖のあまりにショック死してしまうことになる。その点は情けない気がするが、まあ現代人だったらそれであたりまえか、と妙に納得したり。

しかし、どのくらいの広さの館か知らないが、そこらじゅうに怪物というのはちょっと多すぎやしませんか、とグチりたくもなるほどの怪物で、屋敷の中をうろうろしながら、どれほど死んだことか。いうまでもなく、吸血鬼は登場しますが、けっしてそれが最後の敵じゃああありませんからね。

翻訳は、あの『ラプラスの魔』の安田氏。

『ギリシャ神話アドベンチャー・シリーズ』

今どきギリシャ神話などといい出そうものなら、ああ、『ヘラクレスの栄光』ね、と早合点されてしまう。とんでもない、これはあんなネアカなファミコンRPGとはわけがちがう。クレタ島の地下迷路で命を落とした兄の敵をとるべく旅立った英雄、という設定だから、むしろシリアスな感じが強い。

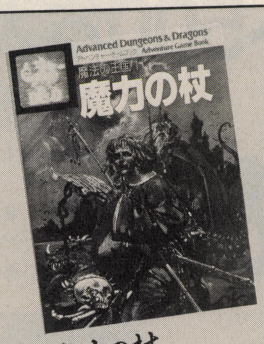
全3巻、各巻600項目前後という驚異的な項目数。主人公である読者は古代ギリシャの世界を、英雄アルテウスになりきって冒険するわけ。

たまには読書もいいもんだ

ギリシャ神話アドベンチャーゲーム・シリーズ

- アルテウスの復讐
- ミノス王の宮廷
- 冒険者の帰還

J・バターフィールド、P・パーカー、D・ホニグマン
喜多元子訳
560円
社会思想社
教養文庫



魔力の杖
魔法の王国シリーズ

モーリス・サイモン
佐脇洋平訳
富士見書房
富士見ドラゴンブック
480円

炎の神殿

D・モーリス
O・ジョンソン
山本圭一訳
東京創元社
創元推理文庫
430円

海賊船バンシー号

A・チャップマン
鎌田三平訳
社会思想社
教養文庫
480円

だが、全体を長くすると、作者が自分の思っている方向に読者を誘導しようという意図がどうしても見えやすくなる。この作品も例外ではない。

ものがギリシャ神話だけに、防御点、攻撃力などにまじって、名誉点、恥辱点、守り神などの趣向がこらされている。それも、単なるお遊びでなく、ストーリー展開に重大な影響をあたえる要素として。

クライマックスは、もちろんクレタ島の地下迷宮でのミノタウロスとの対決。みごと怪物をたおし、故郷にもどった主人公だったが……。終わりのほうを読むと、やはり大人のための作品だな、と感じてしまう。

『魔力の杖（魔法の王国シリーズ）』

何部作というゲームブックはいくつも出版されているから、ちっともめずらしくはないだろうが、この作品の売りは、ロールプレイングの持ち味であるキャラクターの成長を楽しめるようにくふうされているところ。

ストーリーは、大魔法使いであった亡き父の死の謎を解き、父の遺産を探し求める旅に出た少年（つまり読者）の冒険である。スタート時はただの少年だが、魔法を学び、冒険を重ねることによって主人公の能力がアップしていく。

1冊の中の選択肢が300足らずで、いささか少ない気がするが、3冊合わせれば、ぬわんと800近くなると思えばいい。第1巻だけに限っていえば、主人公の修業と敵を探すことがメインになっているため、どうしても選択肢の幅が限られてくるのが欠点といえばいえる。そのかわり物語性を強めてあるから、まだあまりゲームブックに慣れていない人向きかもしれない。うまくやれば、体長60cmのレッド・ドラゴンを家来にできるぞ！

内容とは関係ないが、この出版社のゲームブックは表紙にドラゴンのホログラフィーを使っているのが楽しい（なに？　パッケージじゃ中身はわからないって？　そこのきみ、あまりシビアな見方はしないように）。

『炎の神殿』

S・ジャクソンの一連の作品と比べると、いくらかやさしく作られている初心者向けのゲームブック。ただし、〝やさしい〟というのはわかりやすいということで、必ずしも〝簡単だ〟ということではないから、ご用心！

主人公は勇猛をもってなるパラドスの竜騎士。ジャングルの奥深くにあるという炎の神殿に安置されている黄金の神像を手に入れるため、危険な旅に出た。だが、かつて、主人公をだまし、財宝を横どりした狂える魔道士が、再び妨害するかもしれない。

比較的やさしいとはいえ、おどろおどろしいモンスターや、危険なワナにはこと欠かない。主人公の味方（あるいは同行者）になってくれるのはクモザルのミンキーだけ。しかし、このクモザルがいいんですよ。かわいくって、けなげで。だから、別れのときには悲しくなってね。いえ、ただの感傷、忘れてください。

どのゲームブックを読んでも感じるんだが、欧米人というのは探検民族だからか、人跡未踏の大密林の秘宝だとか、海底の財宝だとかいう話が好きだね。こちらは考えるだけでも、うっとうしくなるというのに……。

『海賊船バンシー号』

こいつは何だ、とおっしゃる方。お教えしましょう。これはわたしが訳したゲームブックです。知らなかったでしょう？　宣伝をかねて1冊もぐりこませたんですが、わかっちゃいました？

まあ、それは別としても、これはゲームブックとして、なかなか新機軸なのだよ。なんといっても、主人公は残酷な海賊の船長だもんね。ほかの本のように世界を救うためとか、奪われた秘宝をとりもどすためとかいう、立派な動機があるわけじゃない。仲間の海賊と腕比べのかけをして、ただそのために航海するだけ。途中で情け容赦なく略奪をして、財宝や奴隷を手に入れながら、タイム・リミット内に目的地に到着できるかというストーリー。当然のことながら、途中で手当たりしだいに獲物に襲いかかって、殺しまくったほうが有利になるというおそろしい話。まあ、ゲームですから。

そういうことだから、敵もほかのゲームブックとは趣向がちがう。変なモンスターや魔術師も出てくるが、周囲の国の軍船とか、軍隊とかが出てきて、いかにもおたずね者の世界という感じ。もっとも、そのわりには、主人公が根っからの悪人の行動をとっていてはゲームオーバーになってしまう部分があって、イマイチ割り切れていないんだが。

7月号 人気ソフト500本大プレゼント〈パート2〉

当選者発表

おめでとうございます！　7月号の応募総数は、な〜んと4万通にのぼりました。そのなかから選ばれたのですから、おどろくほど幸運な方々ですね。本当に、おめでとう。なお、賞品は、8月中にお手元に届くよう発送いたしますので、しばらくお待ちください。また、賞品などに関する電話でのお問い合わせはご遠慮ください。

〈デスフォース〉

北海道	遠藤　昌法
宮城県	楓　宣之
埼玉県	関口　智哉
山梨県	秋山　仁
東京都	八木橋斉宏
神奈川県	小島　祐治
大阪府	村元　克彦
広島県	青木　洋一
愛媛県	山本　清美
福岡県	古賀　誠

〈バビロン〉

東京都	大浦　貴裕
千葉県	小川　賢二
神奈川県	柳川　大和
福井県	中崎　誠
大阪府	松山　佳弘
兵庫県	清水　博司
広島県	藤馬　龍一
福岡県	荒木　勝俊
長崎県	草野　優史
宮崎県	須百　寿彦

〈未来〉

北海道	伊藤　智加
千葉県	山口　慎司
静岡県	平野　正利
大阪府	米田　一陽
兵庫県	下川　哲也
岡山県	花房　学史
香川県	吉本　里志
福岡県	山下　泰典
長崎県	竹野　重則
沖縄県	福里　誠

〈ディープフォレスト〉

北海道	佐藤　友彦
青森県	竹山　昭信
秋田県	浅倉　忠志
山形県	金田　一則
栃木県	福田　暁
東京都	石堂　一広
山梨県	井口　春夫
静岡県	増田　雅伸
高知県	植松　茂
鹿児島県	下小倉　勝

〈ファンタジーII〉

北海道	岡本　秀夫
新潟県	堀川一太朗
東京都	坂井聡一郎
静岡県	小杉　明弘
岐阜県	本多　篤史
福井県	天谷　英幸
大阪府	羽田　昌輝
香川県	志波　克弘
熊本県	春口　千洋
宮崎県	北村　潤

〈ウィザードリィII〉

宮城県	大木　敬
埼玉県	藤山　泰崇
神奈川県	夏虫　英明
愛知県	加藤　亮
富山県	中村　保則
京都府	大野　淳
奈良県	北川　直人
大阪府	岡崎　清春
兵庫県	森田英津子
山口県	岡村　彰

〈ムーンチャイルド〉

青森県	鈴木　輝彦
宮城県	佐々木淳哉
埼玉県	五十嵐　要
千葉県	片倉　朋彦
長野県	阿藤　幸太
岐阜県	舟口信一郎
滋賀県	前田　和弘
兵庫県	福原　史生
鳥取県	小田　昌彦
山口県	荒尾　充

〈ガンダーラ〉

千葉県	大田黒則親
東京都	工藤　公久
神奈川県	山崎　純一
愛知県	山田　啓
三重県	谷井　哲也
大阪府	島　麻子
広島県	下野　雅章
徳島県	香西　大孝
福岡県	藤本　徹
佐賀県	陣内　和久

〈女神転生〉

北海道	植木　太郎
岩手県	澤里　貞明
宮城県	中村　達也
東京都	依田　佳隆
岐阜県	宮脇　孝尚
石川県	泉　康裕
大阪府	浅野　友晴
和歌山県	小川　倫正
岡山県	冨弥　和哉
広島県	斉木　幸範

〈ファイヤーボール〉

青森県	高奥　淳
福島県	佐藤　昌孝
茨城県	泉　明
東京都	小田原大介
新潟県	入沢　淳
愛知県	原田裕次郎
島根県	西本　弘
愛媛県	速水　祐輝
大分県	山田　仁
宮崎県	倉永　史郎

〈レイドック〉

青森県	笹森　一成
岩手県	倉内　秀夫
群馬県	三田　智彦
埼玉県	荻野　研一
東京都	丸山　剛
三重県	西川　正哉
京都府	佐川　和宏
大阪府	谷口　文得
兵庫県	井上　信行
福岡県	大元　友紀

〈ロボレス2001〉

北海道	守田　尚也
秋田県	石井　洋美
福島県	佐藤　邦宏
東京都	高橋　亮
愛知県	宮本　広伸
富山県	酒井　学
岐阜県	尾関　史親
広島県	対馬　信司
福岡県	安永　英人
熊本県	日下部智之

〈火の鳥〉

茨城県	浅野　聡臣
東京都	清水　宏美
山梨県	長谷川和彦
長野県	星沢　一也
富山県	一原　雅幸
奈良県	松下　佳継
大阪府	辰己　昌隆
山口県	原田　安規
長崎県	伊丹　克企
沖縄県	屋良　長

〈ジーザス〉

北海道	吉田　勝哉
福島県	松本　純一
栃木県	伊沢　雄一
愛知県	大竹　信夫
石川県	坂本　正宏
大阪府	明神　剛
徳島県	勢井　隆史
高知県	西森　勲明
福岡県	南　隆文
鹿児島県	赤池しおり

〈グインサーガ〉

北海道	杉本　敏勝
茨城県	鈴木　俊雄
千葉県	小関　泰弘
東京都	福沢　義行
新潟県	宝岡　隆雄
愛知県	松本　数也
富山県	粟島　正憲
兵庫県	安藤　聡則
広島県	井上　陽仁
香川県	大矢　浩二

〈魔界復活〉

群馬県	松下　雅夫
埼玉県	新井　真
千葉県	浅田　英晴
愛知県	戸刈　勝美
京都府	石黒ことほ
大阪府	井村実佐子
兵庫県	橘　初生
山口県	堀　比呂志
愛媛県	中野　健次
宮崎県	石那田光二

〈うる星やつら〉

北海道	保坂　征志
宮城県	庄司　慎
群馬県	高草木　忠
千葉県	鎌形　幸喜
東京都	執行　英成
静岡県	篠原　史生
愛知県	伊藤　則広
石川県	多賀　直樹
奈良県	池谷　勝典
香川県	沖元　浩二

〈キングコング2〉

北海道	原田　雪夫
秋田県	松橋　伸一
福島県	斉藤　博美
埼玉県	飯島　真吾
長野県	伊藤　貴敏
東京都	田中　昇
神奈川県	工藤　義勝
京都府	遠藤　雅典
和歌山県	奥芝　崇仁
沖縄県	當間　嗣功

〈三国志〉

山形県	早坂　利之
宮城県	加賀谷英夫
茨城県	大川　憲一
東京都	藤井　常隆
神奈川県	松本　秀一
福井県	矢部　匡浩
岐阜県	松葉　秀樹
京都府	石塚　仁
広島県	山岡　秀樹
福岡県	牛島　章憲

〈エルスリード〉

北海道	久野　浩之
山形県	藤沢　良光
栃木県	相田　淳一
茨城県	内田　克美
神奈川県	本間　貴士
愛知県	安部　敬
大阪府	藤原　泰雅
岡山県	三宅　啓司
大分県	大熊　公正
熊本県	松倉　康徳

〈ディーヴァ〉

埼玉県	田中　良明
千葉県	岡野　英二
東京都	高橋　聡
静岡県	松村　佳広
三重県	河盛　勝祐
滋賀県	原田久仁雄
兵庫県	永井　肇
広島県	岡村　康
佐賀県	山城登久二
鹿児島県	中村　高弘

〈雀豪〉

秋田県	簗瀬　信悦
群馬県	神戸　達也
千葉県	原　朗人
東京都	込山　敦司
神奈川県	伊藤　浩
石川県	渡辺　伸一
和歌山県	西原　裕幸
広島県	海見　数宏
山口県	河崎　拓也
徳島県	原田　憲一

〈上海〉

埼玉県	重村　英治
山梨県	小林　昭博
三重県	伊藤　敦宣
京都府	橋本　英敏
奈良県	外園　順也
大阪府	津山　俊也
兵庫県	桑田　耕
鳥取県	岸田林太郎
島根県	石原　寛士
沖縄県	城間　順

〈ミュージアム3〉

北海道	宝福　公司
栃木県	上野　伸二
群馬県	中村　幹
東京都	古川　雅経
愛知県	野々山泰敏
和歌山県	薗田　望
岡山県	岸　紀夫
徳島県	米倉　力
愛媛県	坂井　省之
福岡県	山下　隆徳

〈ダ・ピンチ〉

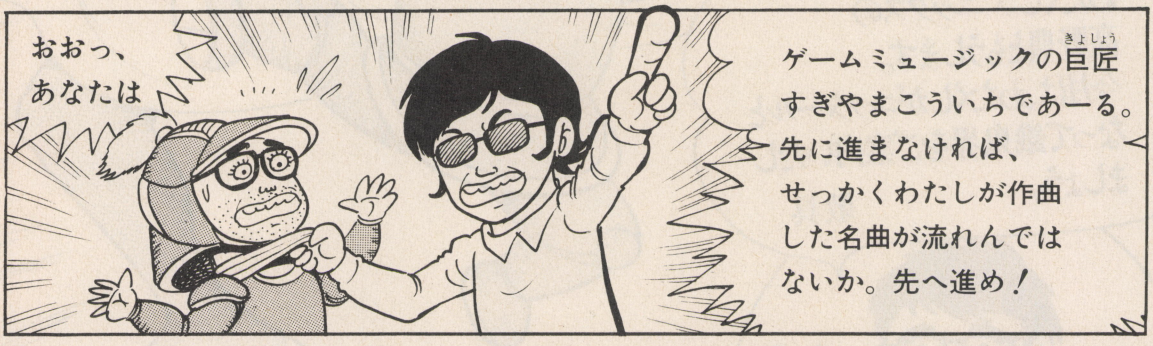
岩手県	斉藤　敏
山形県	沼澤　和彦
埼玉県	斉藤　健一
千葉県	吉田　幸司
長野県	百瀬　宣雄
石川県	花野　一誠
滋賀県	木下　宏則
香川県	藤沢優美子
高知県	中内　浩之
長崎県	星野　栄一

人気RPGのゲームのヒントを山もりにして贈る、おもしろお助けマンガなのだっ！
拝啓　みなさん、
わたくしエニックスの
高野豊ともうします。
今月は、わたくしがユッタールとなって餓鬼界をご案内いたしましょう。
敬具
e
ガンダーラ
その3
餓鬼界
作/槇村ただし
©エニックス／日高徹
連載
ゲームワールド
潜入まんが

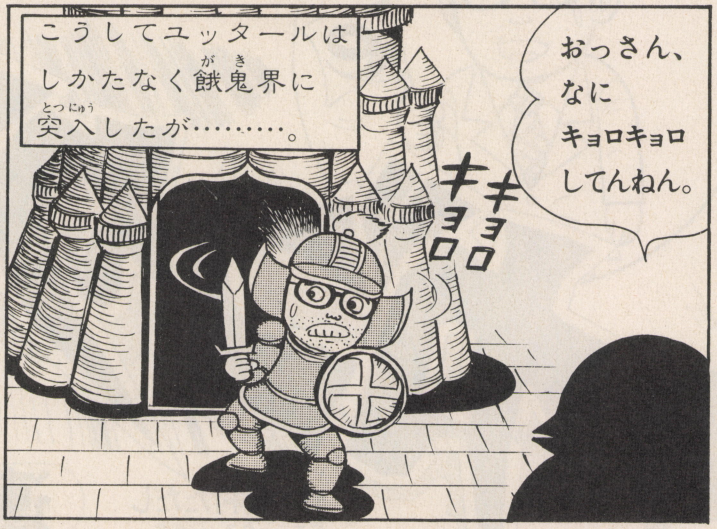
地獄界をクリアした
ユッタールは、地獄界の
さらに奥にある
餓鬼界へと進む。

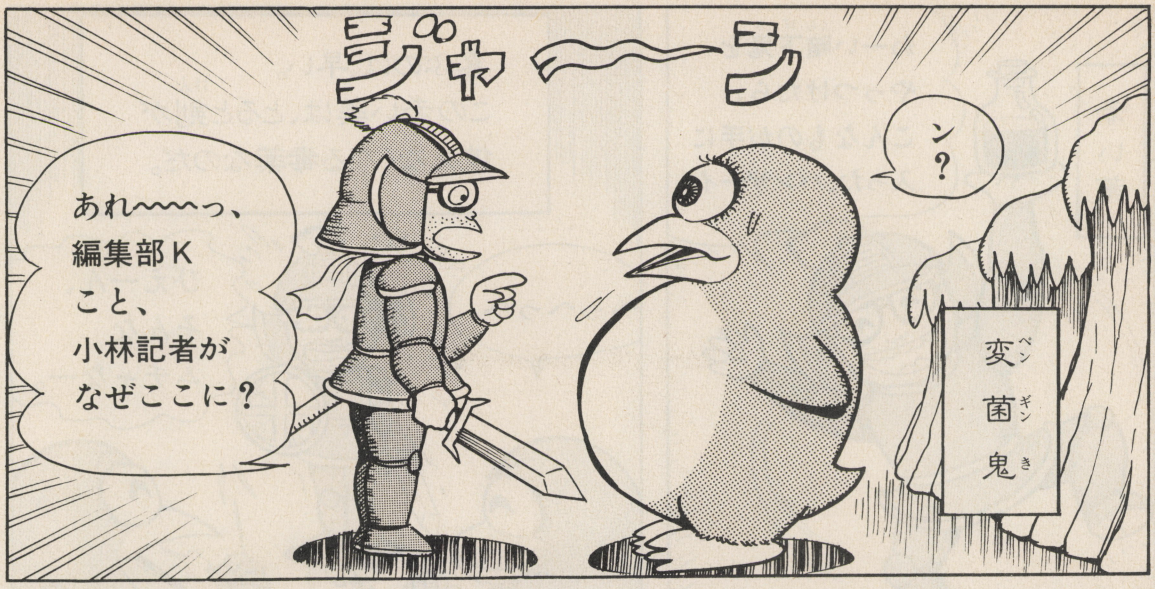
むむ〜〜っ、この冥府魔道を
ぬけると、おそるべき餓鬼界に
突入だな……。よ〜し！

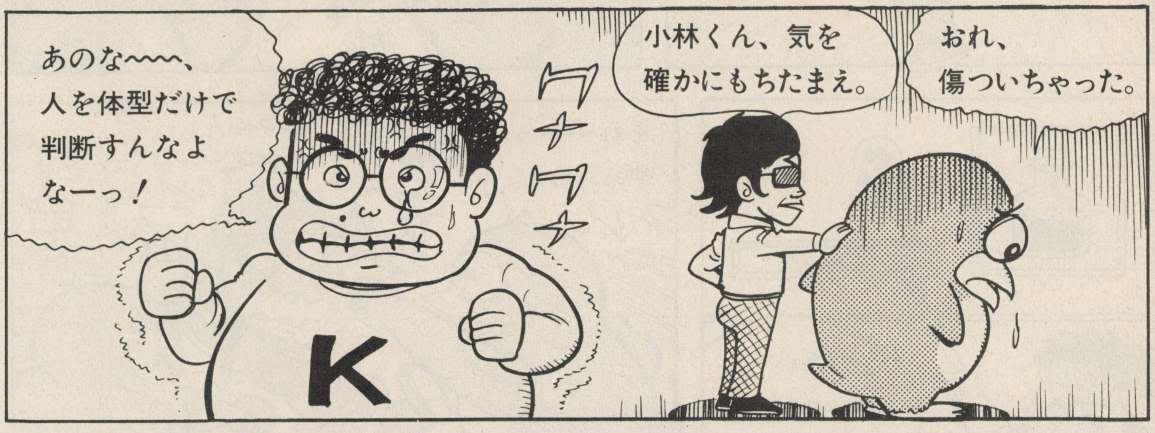
出直してこよっと。
こらあー。
もどるな！

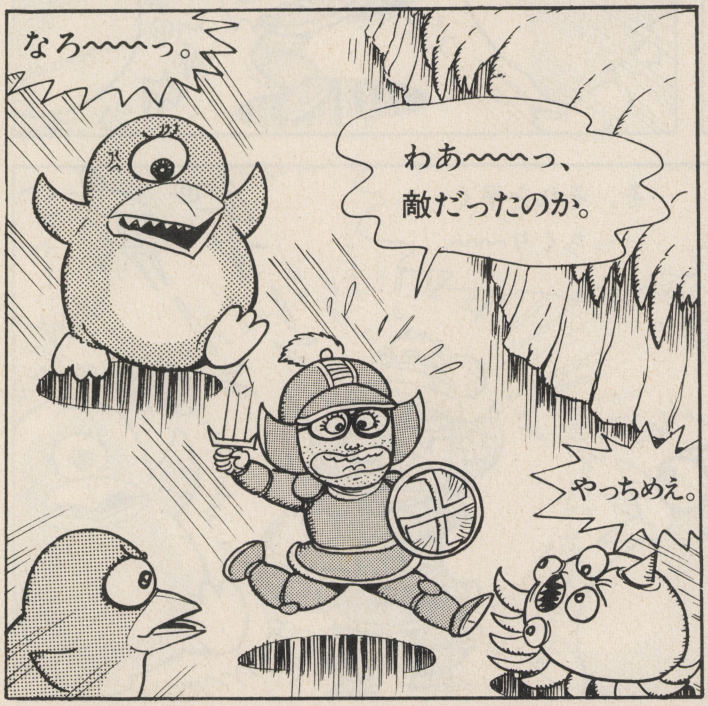

おおっ、
あなたは
ゲームミュージックの巨匠
すぎやまこういちであーる。
先に進まなければ、
せっかくわたしが作曲
した名曲が流れんでは
ないか。先へ進め！

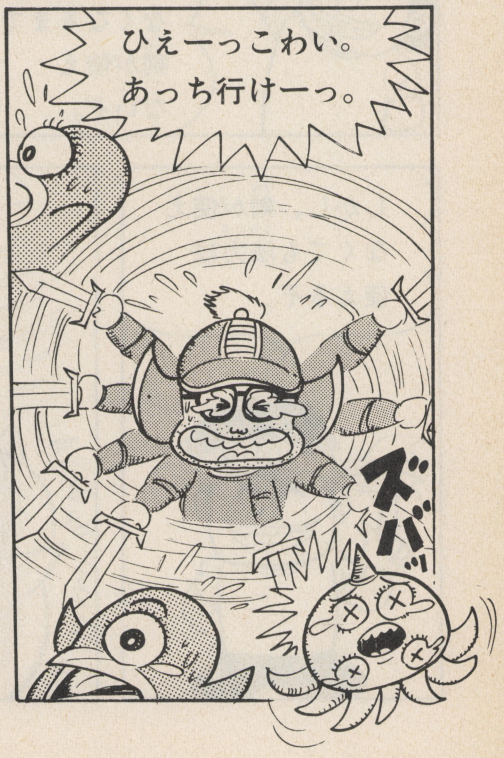
さっさと行かんとカエルと
いっしょに活づくりにして
食っちまうぞ。
ポカ


こうしてユッタールは
しかたなく餓鬼界に
突入したが……。
おっさん、
なに
キョロキョロ
してんねん。
キョロキョロ


ジャーン
あれ〜〜っ、
編集部K
こと、
小林記者が
なぜここに？
ン？
変菌鬼（ヘンギンき）


あのな〜〜、
人を体型だけで
判断すんなよ
なーっ！
ワナワナ
K
小林くん、気を
確かにもちたまえ。
おれ、
傷ついちゃった。

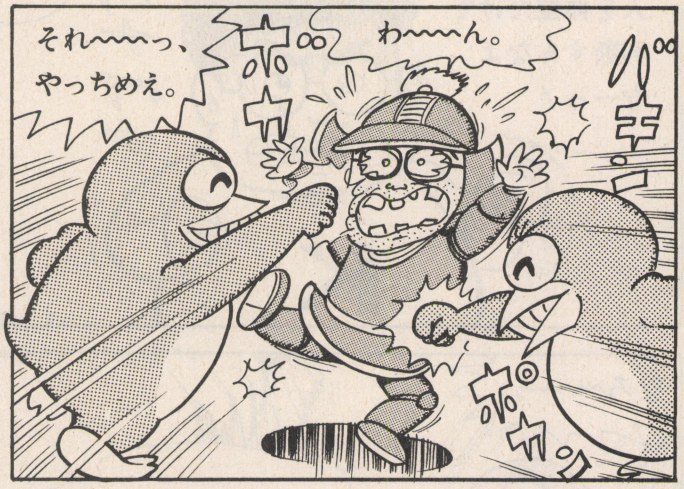

なろ〜〜っ。
わあ〜〜っ、
敵だったのか。
やっちめえ。


ひえーっこわい。
あっち行けーっ。
ズバッ

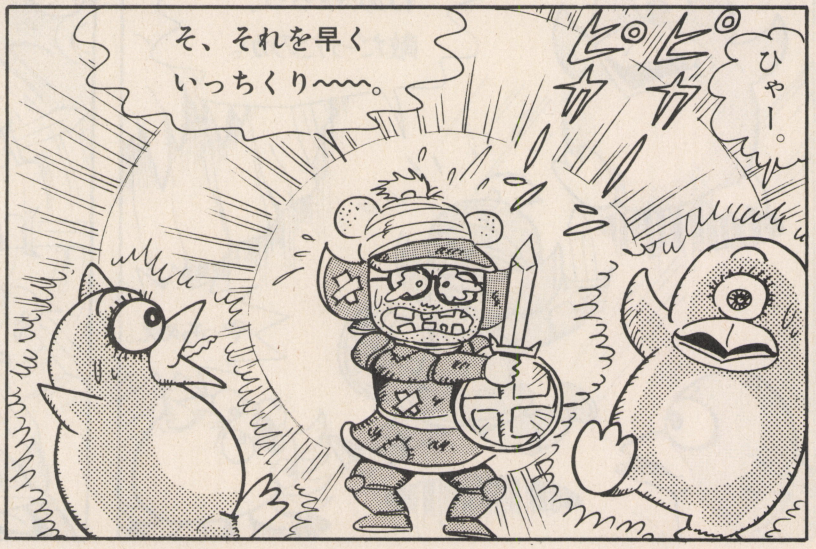
赤い薬
わーい暗下鬼をやっつけたら、こんなものが手に入った、バンザーイ。

喜ぶのは、早い。
この赤い薬は、とると剣が使えなくなる毒薬なのだ。
へっへっへ。
びえーん、そんなムチャなー。
ポキポキ

TADASHI
この赤いゲージがなくなるまで剣が使えないぞ。


それ〜〜っ、やっちめえ。
わ〜〜ん。
ポカ
ポカ

しかし、剣が使えなくても法力は使えるぞ。
TADASHI

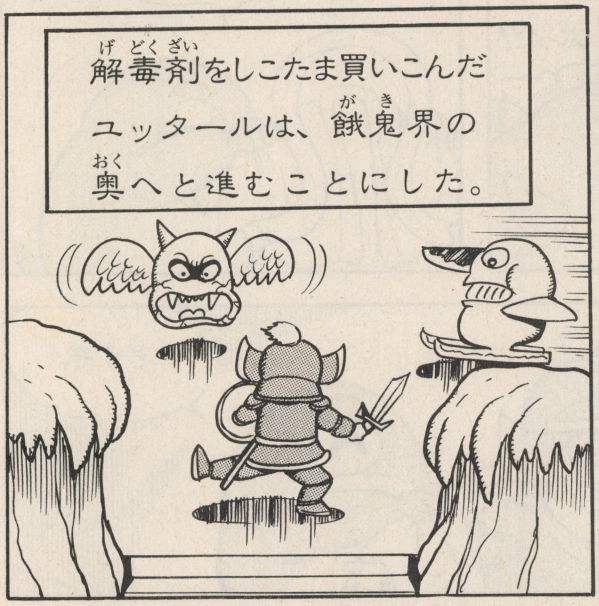

そ、それを早くいっちくり〜〜。
ひゃー。
ピカピカ

い、今のうちに。
この穴に逃げこもう。
ヒーコラ

いらっしゃ〜〜い。
そこは邪鬼の解毒剤店だった。

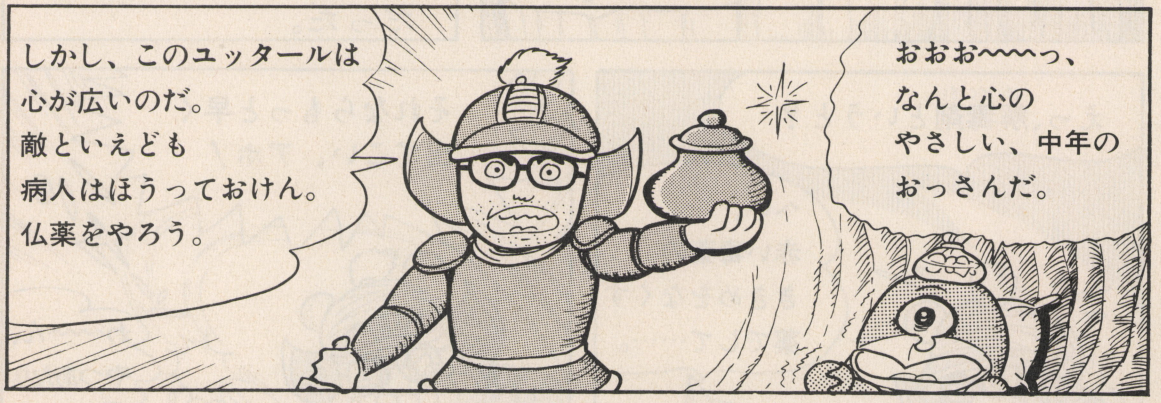
えっ、解毒剤というと？
へい、赤い毒薬のききめをなくす薬でして……。

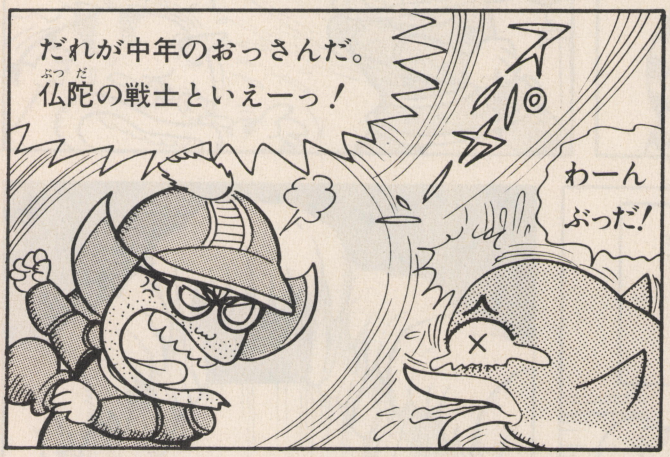
それならもっと早く出てこい、アホ！
わ〜〜ん、やつあたり。


解毒剤をしこたま買いこんだユッタールは、餓鬼界の奥へと進むことにした。

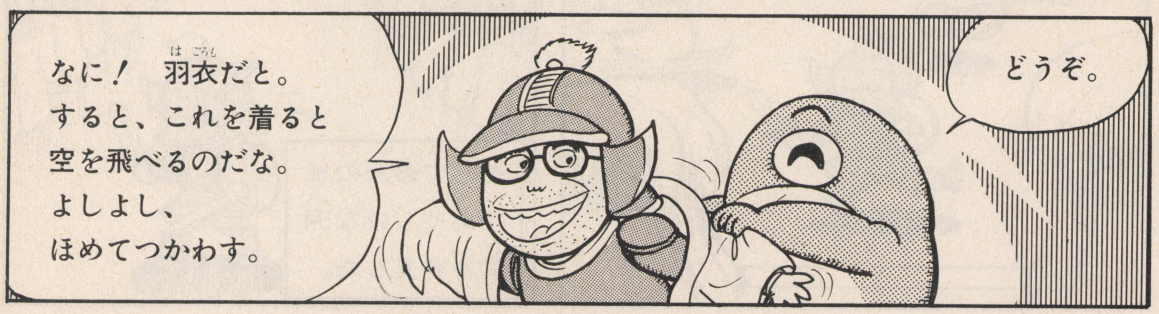
そして最北の地であやしげな洞窟を発見した。

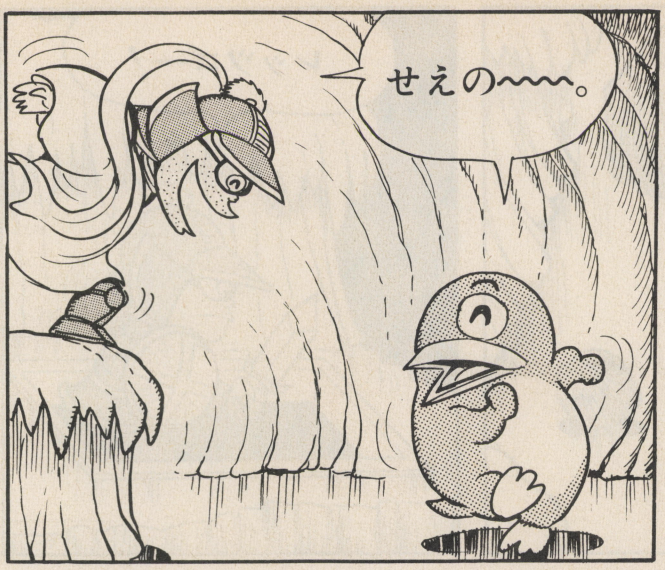
ハアハア
人間かー、
おれを殺しに
来たのなら、
早くやって
楽にしてくれー。
なんと、敵のくせに
なまいきに病気に
なってるぞ。
エイズじゃ
ない
だろうな。

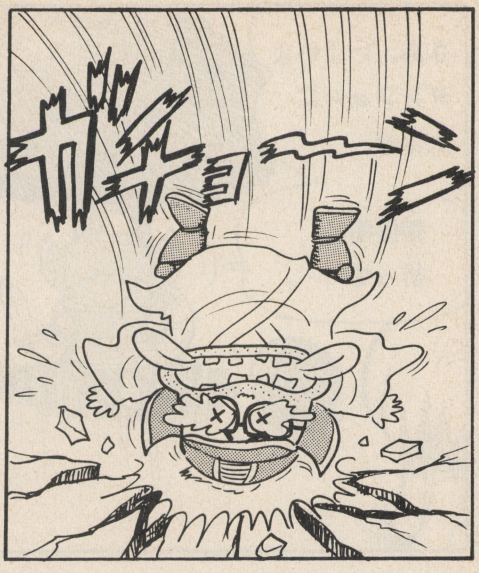

しかし、このユッタールは
心が広いのだ。
敵といえども
病人はほうっておけん。
仏薬をやろう。
おおお〜〜っ、
なんと心の
やさしい、中年の
おっさんだ。

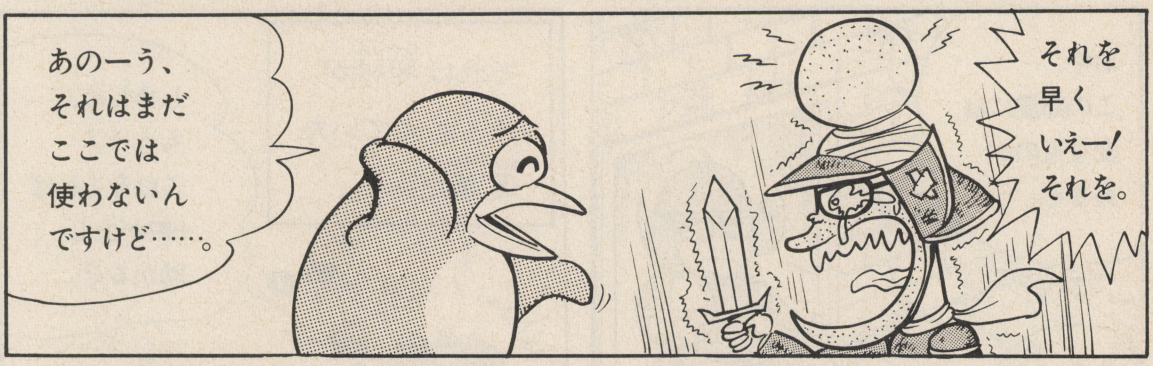

だれが中年のおっさんだ。
仏陀の戦士といえーっ！
わーん
ぶっだ!

仏陀の戦士さま、
お礼にこの羽衣を
さしあげましょう。

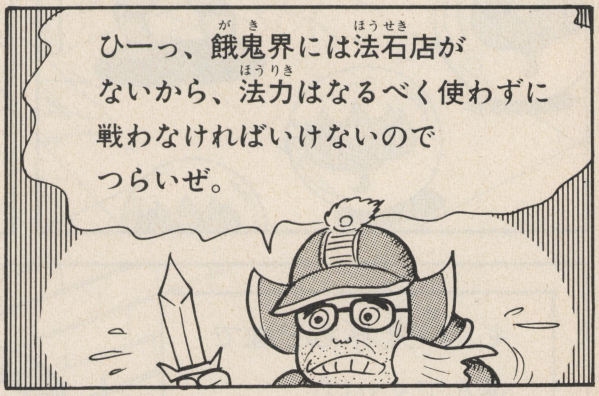

なに！　羽衣だと。
すると、これを着ると
空を飛べるのだな。
よしよし、
ほめてつかわす。
どうぞ。


せえの〜〜。




あのーう、
それはまだ
ここでは
使わないん
ですけど……。
それを
早く
いえー!
それを。

なんだかんだと苦労しながらも
ユッタールはレベルを10まで
上げることができた。
南無
ズバッ


ひーっ、餓鬼界には法石店が
ないから、法力はなるべく使わずに
戦わなければいけないので
つらいぜ。

地獄界で明王位を受けたあと、
すぐ餓鬼界には来ずに
畜生界をのぞいてみよう。
1500個入りの法石袋が
手に入るところがあるんだ。
TADASHI

さあ、いよいよダンジョンに入るぜ。
菩提樹に祈って……。
レッツゴー！
おや、この部屋には変なものがあるぞ。
それは邪神がたくわえていた蓮華だった。
しめしめ、もうけ！これをとればHPが少し助かるぞ。
ポン
もう餓鬼界あたりまで進んでくれば、ダンジョンでの勝手はわかっている。ユッタールはさほどの苦労もなく奥へと進む。
ルンルン♪
スキップして進んじゃったりして……。
あのなー。

そして最も奥の部屋、
邪神の部屋と思われる
ところに入ると……。

あれ？
あのお方は
仏さま……？

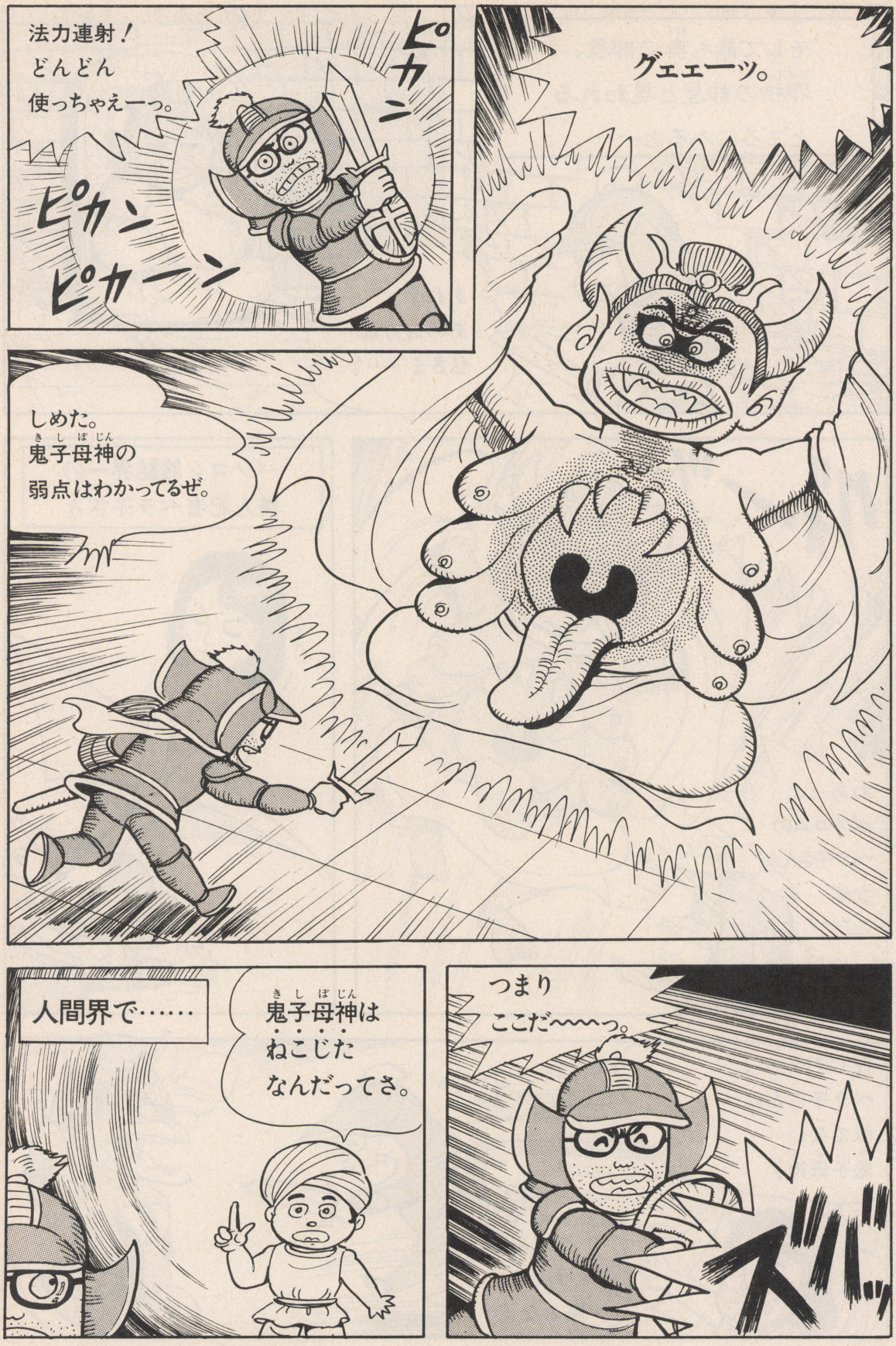
グォーッ

わあっ、
ポプコムの
ベラ子さんが
なぜ
ここに！

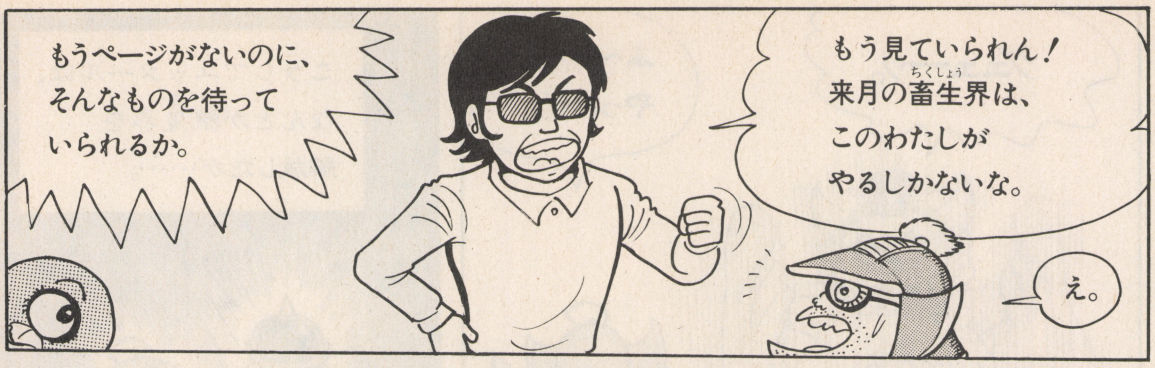
パソコン雑誌界一の
美人記者ベラ子さん

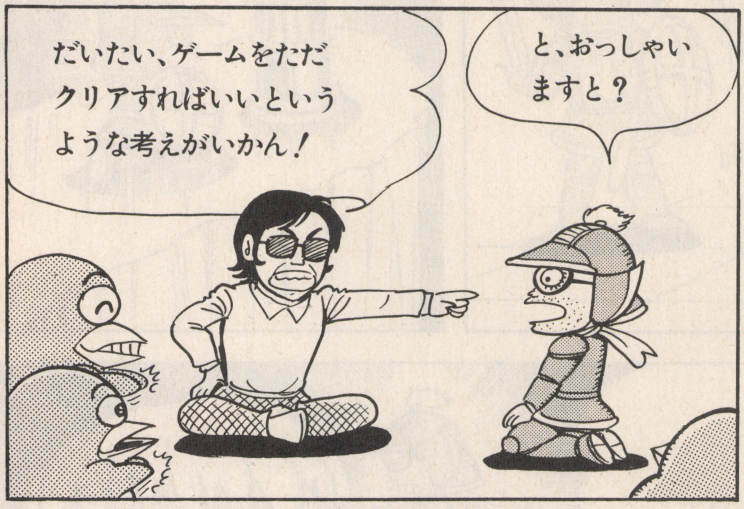
行くぞ〜〜っ、
ベラ子さんに
似てない
鬼子母神！

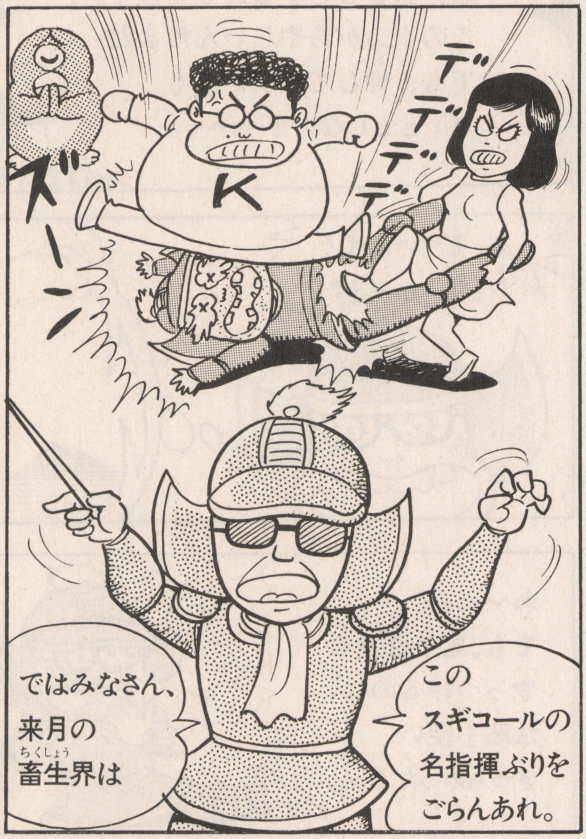
いちいち
断るな！

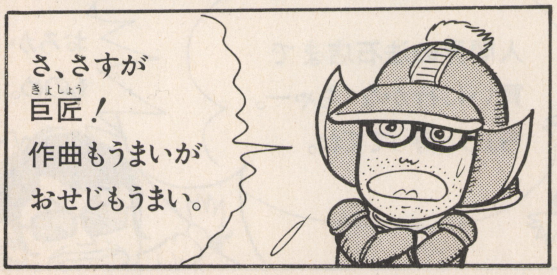

法力連射！
どんどん
使っちゃえーっ。
ピカン
ピカン
ピカーン
グェェーッ。
しめた。
鬼子母神(きしぼじん)の
弱点はわかってるぜ。
つまり
ここだ〜〜っ。
ズバッ
人間界で……
鬼子母神(きしぼじん)は
ねこじた
なんだってさ。

グェーッ。
ふ〜〜っ、
やったぜ。
こうしてユッタールは、
なんとか餓鬼界を
解放したが……。
う〜〜ん、
あとは如来さまを
助け出さなきゃなんないけど、
この氷山があやしいんだよね。
でも、押しても引いても
びくともしないぜ〜〜っ。
あ、そういえば!
餓鬼界の
如来さまとは
法力の力で
会えるそうだ。
わ〜〜ん、
でも、鬼子母神を
やっつけるのに
法石を使い
きっちゃったよー。
人間界の法石店まで
買いに行かなくちゃー。
ちょっと待っててね。
おろか
ものめ。









来月は「畜生界の巻」です。お楽しみに！

サウンドボード音色切りかえプログラム

PC-8801mkⅡ+サウンドボード専用

島口秀悦

ポプコム4月号にMMLの@コマンドで自作の音色が使えるようにするプログラムが紹介されていましたが、これをサウンドボードのシステムで手軽に使えるプログラムを作ってみました。プリセット音色がROM上にあるSR以降の機種では残念ながら使えません。方法はマシン語プログラムでBASIC命令を拡張しています。音色切りかえのほかにもいくつかの機能をつけておきました。

(使い方)

ミュージックボードに付属している"MUSIC.N88"プログラムをRUNさせて音楽命令が使えるようにしたあと、CLEAR, &HBFFF↵を実行します。続いて、リスト1のマシン語プログラムをBLOAD "EXTEND.N88", R↵で実行することにより、次の拡張命令がBASIC中で使えるようになります。

(1)POLL SET〈音色番号〉

CMD VOICE命令でとりこんだ音色データを、指定した音色番号に割り当てます。以後CMD PLAY文中の@コマンドでその音色が使えるようになります。必ずCMD VOICE命令とペアで使ってください。〈音色番号〉は0～61の範囲です。2つ以上の番号に重複して使われている音色は、それぞれの番号の音色が同時に変化します。たとえば、音色番号0、11、46が重複しているとPOLL SET 0とすると、@0のほか、@11、@46の音色も同時に変わります。

(2)POLL PRESET

POLL SET命令で変更した音色を最初の音色にもどします。全部の音色をまとめてもとの音色にもどしますので、どれか1つの音色だけをもどすといった操作はできません。

(3)POLL PRINT/POLL LPRINT

直前にREAD文で読みこんだDATA文の行番号を画面/プリンターに出力します。演奏プログラムのループの中のREAD文のあとに置くことで読みこんだデータの行番号をトレースさせることができます。データの入力ミスのチェックに役立ててください。改行はされないので、改行したいところにPRINT/LPRINT文を入れてください。場合によっては表示が間に合わず、演奏に音切れが生ずることもありますから、データのデバッグがすんだら演奏プログラムから削除したほうがよいかもしれません。

(4)POLL ON/POLL OFF

DMA(ダイレクトメモリーアクセス)の機能のON/OFFをします。mkⅡのCMD TEXT ON/OFFとほぼ同じものです。OFFにするとテキスト画面が表示されませんが、処理速度が若干上がって、音ずれや音切れが軽減されます。ONにするとテキスト画面が復活します。ただし、POLL ONは40字モードでは実行しないでください。

(5)POLL CLEAR

音楽機能を切りはなし、CLEAR, &HE5FFを行って、フリーエリアを開放します。以後、POLLおよびCMDの拡張命令は無効になります。

(入力方法とロード・実行方法)

リスト1のプログラムを入力し、BSAVE "EXTEND. N88", &HC000, &H1BE↵でセーブします。ロードするときは、ミュージックボードに

●リスト1 "EXTEND.N88"プログラム

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C000 2A 15 C9 11 C5 C6 B7 ED 52 20 23 21 3A C0 22 A8 : C2
C010 EE 3A 13 C1 3D 28 0B 21 00 C2 11 00 72 01 15 07 : EF
C020 ED B0 3E 01 32 13 C1 21 14 C1 CD 50 55 C9 CD 9B : 7B
C030 3E 21 97 C1 CD 50 55 C3 7B 04 7E 23 FE BF 28 1D : 0E
C040 FE D0 28 70 FE 9B 28 51 FE 91 28 52 FE 95 28 7F : BB
C050 FE EE CA E5 C0 FE 92 CA E9 C0 C3 0E C1 CD D3 11 : A1
C060 E5 3E 02 CD 96 17 3A 41 EC FE 3E D2 0E C1 FE 0D : EE
C070 38 0E 21 00 C2 11 25 00 D6 0D 28 12 19 3D 18 FA : E4
C080 21 15 C9 28 05 2C 2C 3D 18 F9 7E 23 66 6F EB 21 : 54
C090 26 E1 01 25 00 ED B0 E1 C9 3E 01 32 4C E6 E5 3E : 3A
C0A0 20 DF 3E 5B DF 2A F9 EA CD C2 28 3E 5D DF E1 AF : 45
C0B0 32 4C E6 C9 E5 3A C2 E6 F5 F6 06 F3 D3 31 21 00 : FD
C0C0 72 11 00 C2 01 15 07 ED B0 F1 D3 31 FB E1 C9 E5 : 7E
C0D0 21 5B 70 3A 88 EF FE 14 28 03 21 66 70 B7 F3 CD : 48
C0E0 D1 6F FB E1 C9 AF D3 68 C9 E5 21 FF E5 22 E8 E7 : 73
C0F0 21 C1 4D 22 A8 EE 22 B7 EE 21 B0 C1 11 D9 EF 01 : 1A
-----------------------------------------------------------
Sum  7A E7 6C 26 DA 30 82 5C BC EC 42 B5 28 A1 A2 A6 : 8B

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C100 0E 00 ED B0 21 CD EF 36 0D 23 36 1F E1 C9 1E 02 : 0D
C110 C3 B3 03 00 54 68 65 20 66 6F 6C 6C 6F 77 69 6E : 24
C120 67 20 73 74 61 74 65 6D 65 6E 74 73 20 61 72 65 : 27
C130 20 65 78 74 65 6E 64 65 64 2E 0A 0D 20 20 31 2E : 55
C140 20 50 4F 4C 4C 20 53 45 54 0A 0D 20 20 32 2E 20 : 3A
C150 50 4F 4C 4C 20 50 52 45 53 45 54 0A 0D 20 20 33 : B4
C160 2E 20 50 4F 4C 4C 20 50 52 49 4E 54 2F 4C 50 52 : 4F
C170 49 4E 54 0A 0D 20 20 34 2E 20 50 4F 4C 4C 20 4F : 6A
C180 4E 2F 4F 46 46 0A 0D 20 20 35 2E 20 50 4F 4C 4C : 69
C190 20 43 4C 45 41 52 00 4D 75 73 69 63 20 70 72 6F : F9
C1A0 67 72 61 6D 20 6E 6F 74 20 65 78 69 73 74 21 00 : 86
C1B0 43 4C 45 41 52 20 2C 26 48 45 35 46 46 0D 00 00 : 34
C1C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C1D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C1E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C1F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
-----------------------------------------------------------
Sum  57 75 5B C2 F9 DD AA 3D 60 38 63 0A 61 EB C7 B2 : 70
```

付属している"MUSIC. N88"プログラムとともに、

RUN "MUSIC. N88" ↵

CLEAR, &HBFFF ↵

BLOAD "EXTEND. N88", R ↵

です。以後、上の(1)〜(5)の拡張命令が使えます。なお、ミュージックボードに付属している"MUSIC. N88"プログラムを参考のためにリストに示します。リスト2の160〜270行に示されているとおり、12個のミュージック命令が使えるようになります。PC-8801mkIIを使っている方も、ミュージックボードで音楽を楽しんでください。

(プログラムについて)

プログラムは、「Z80スーパーアセンブラZEAS88」(技術評論社)を使いました。ROM内ルーチンやBASICのワークエリアを多用していますので、それらを表にして示します。ソースリストにはくわしいコメントがありますが誌面の都合上、発表できません。かわりにフローチャートを掲載(けいさい)しておきますので逆アセンブルして研究してください。

(応用例)

各コマンドの使用例として、ポプコム5月号P.211の「楽園のドア」演奏プログラムに、POLL SET、POLL PRESET、POLL PRINTの3つの命令を組みこんでみました。音色はBA%を@2、BB%を@1、BC%を@3に割り当てています。オリジナルプログラムに対して、追加、変更(へんこう)した部分のみをリスト3に示します。

●リスト2 "MUSIC.N88"プログラム

```
100   SOUND BOARD MUSIC PROGRAM LOADER
110
120 CLEAR ,&HC1FE
130 BLOAD "musicm.n88"
140 A=&HC940:CALL A
150 PRINT "The following statements are available."
160 PRINT "  1. CMD BGM"
170 PRINT "  2. CMD CLOSEM"
180 PRINT "  3. CMD INPM"
190 PRINT "  4. CMD OPENM"
200 PRINT "  5. CMD OUTM"
210 PRINT "  6. CMD PLAY"
220 PRINT "  7. CMD SOUND"
230 PRINT "  8. CMD STOPM"
240 PRINT "  9. CMD VOICE"
250 PRINT "  10.CMD VOICE COPY"
260 PRINT "  11.CMD VOICE LFO"
270 PRINT "  12.CMD VOICE REG"
280 NEW
```

●リスト3「楽園のドア」の変更(へんこう)、追加部分のリスト

```
100 DEFINT A-Z:NB=0
410 CMD VOICE BB%:POLL SET 1
411 CMD VOICE BA%:POLL SET 2
412 CMD VOICE BC%:POLL SET 3
420 CMD PLAY "@1","@2","@3","Y6,25Y7,240"
450 READ MC$(I):POLL PRINT
460 IF MC$(I)="*" THEN PRINT:GOTO 530
470 IF MC$(I)="¥" THEN PRINT:POLL PRESET:END
480 NEXT I:PRINT
```

●表-1 ROM内ルーチン

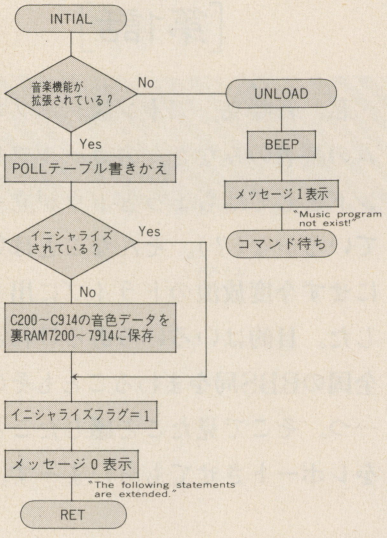
アドレス	ラベル名	用途
0018	-----	Aレジスターの内容を1文字出力します。
03B3	ERROUT	Eレジスターにエラーコードを入れてジャンプすると、エラーメッセージが出力されてコマンド待ちになります。
047B	READY	"OK"を出力してコマンド待ちになります。
11D3	FRMEUL	テキストの引数を評価して、結果をFACに入れます。
1796	FACTYP	Aレジスターに2を入れてコールすると、FACを整数型に変換します。
28C2	DECIML	HLレジスターの内容を10進数で出力します。
3E9B	BEEP	BEEP音を出力します。
4DC1	NAERR	Feature not availableエラーを出力します。
5550	STRPRT	HLで示されるアドレスから00Hまでの文字列を出力します。
6FD1	CRTSET	CRTC、DMACをセットします。
705B	LINE20	CRTCをセットするさい、画面が20行の場合はこの値をHLに入れてコールします。
7066	LINE25	同じく画面が25行の場合、この値をHLに入れてコールします。

●表-2 システム・ワークエリア(ミュージック・プログラム内のワークエリアもふくむ)

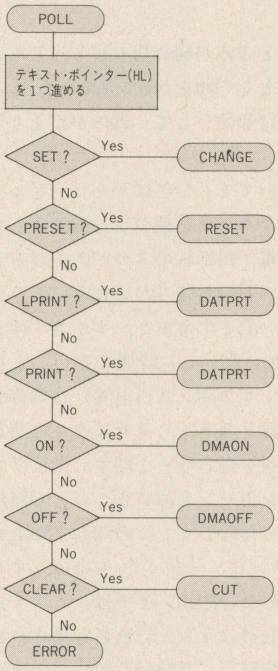
アドレス	ラベル名	用途
C200	VOIDAT	ここからC914Hまで、@13〜@61の音色データが37バイトずつ格納されています。
C915	VOIADR	ここからC93EHまで、@0〜@20の音色データの先頭アドレスが順番に格納されています。
E126	VOIWRK	CMD VOICE命令を実行すると、音色データが37バイトに圧縮されてここからの領域にロードされます。
E64C	PRTFLG	0のときはディスプレイに、0以外のときはプリンターに出力先を決めます。
E6C2	S.CRTC	各種のモードをコントロールするポート31Hに出力したデータが入ります。ここではN88-ROMモードからオールRAMモードに切りかえるさいに参照しています。
E7E8	MAXMEM	CLEARできる上限値を指定します。ここの内容より大きなアドレスでCLEAR文を実行するとエラーになります。
EAF9	DATLIN	最後に読みこんだDATA文の行番号が入ります。
EC41	FAC	テキストの引数を評価すると、引数がここに入ります。(整数の場合)
EEA8	POLHOK	POLL命令の飛び先のアドレスが入ります。
EEB7	CMDHOK	CMD命令の飛び先のアドレスが入ります。
EF88	LINCNT	テキスト画面の行数(20or25)が入ります。
EFCD	QUETAB	ここに文字数−1、EFCEHに31、キー入力バッファーに文字列を入れておくと、コマンド待ちにもどったとき、キーボードから文字列を入力したのと同じ効果が得られます。
EFD9	KIQADR	キー入力バッファー

●サウンドボード音色切りかえ
プログラムのフローチャート

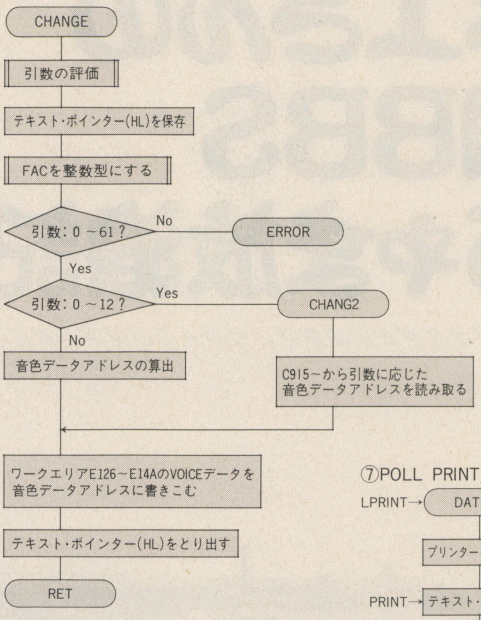
①イニシャライズ



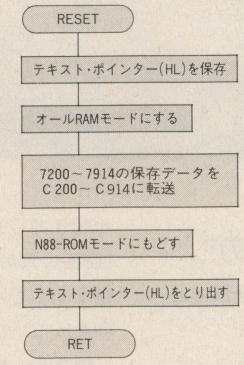
②メイン(POLL命令の飛び先)



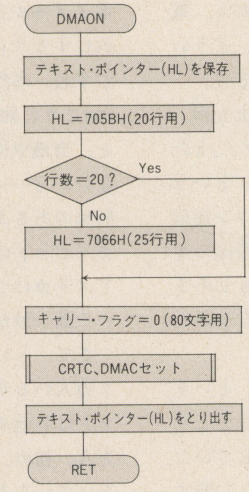
③POLL SET



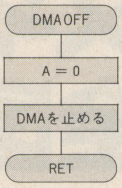
④POLL PRESET



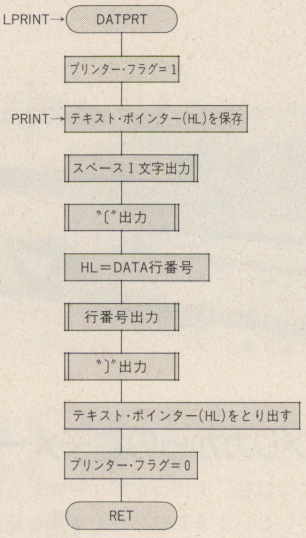
⑤POLL ON



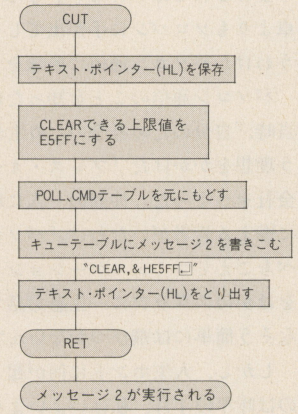
⑥POLL OFF



⑦POLL PRINT／LPRINT



⑧POLL CLEAR



文ネエさんの全国BBSおじゃま放浪記

［第1話］

ようやくたどり着いた小樽の港。

私、斉藤文。二十ン歳。ポプコムの読者のみなさんのガールフレンドとしてはちょっとトウが立っているかな(?)。そんなことは気にせず今度放浪のドライブに出ました。目的はいろいろあるけれど、全国のBBS局をまわることもその一つ。そこで見たこと感じたことをレポートさせてもらいまーす。

アメリカからの電子メールで大助かり

じつは私、大のコンピュータぎらい。あの、血も涙も通っていないような鉄のかたまりを見ただけで背中がゾゾゾ～～～とくるのです（といっても、銀行のキャッシュコーナーは利用させてもらっていますが……）。「人間よ、機械にふりまわされてはいけない」なんてぶつぶついいながら、電卓よりもソロバンに手が出てしまう。そんな私が、どういうわけかパソコン通信に興味をもってしまったのです。

パソコン通信のことを知ったのは、もう1年以上も前。当時、「自分のため社会のため生きがいのある仕事を！」という理想をかかげた「プレス・オールターナティブ」という会社をつくった。仲間の一人に坪さんというパソコン通信に燃える若者がいたわけ。「パソコン通信で時間や距離のカベもこえてコミュニケーションしよう」とそのおもしろさをほかのスタッフに一生懸命話すのですが、なかなかみんなそう簡単には飛びつかないんです。

しかし、人生ホントに何が起こるかわかんない。というのは昨年の4月、私はいよいよパソコンを使わざるをえない状態に追いこまれてしまった。私がそこで編集していたミニコミ誌「月刊PA」5月号の特集〝リサイクル〟に関する海外の情報がどうしても手に入らないという困った事態が起きてしまいました。ところが締め切りがどんどん迫る。「誌面に穴があく！」とひとりで頭をかかえながら、ふっと横を向くと坪さんが涼しげな顔をして〝鉄のかたまり〟に向かっていたのです。

坪さん、私のSOSを待ってましたとばかりに、「じゃ、アメリカのザ・ソースというネットを使おう。方法としては、電子メールと電子会議と電子掲示板の3つがあるけど、どれにする？」とマクドナルドのお店みたいにきいてきたんですね。当然私「はぁ……」とポカーン。すかさず坪さん「向こうに知っている人もいないし、時間もない。となると、会議や掲示板では早いリスポンス（返答）は期待できないから……。会員の登録リストからリサイクルに関して興味のある人だけにメールを送ろう」と話す。指はすでにキーボードの上をポンポンポーンと泳いで、いとも簡単にアメリカにつなげてしまったのです。この間わずか数分、いや数十秒かな。はー、コンピュータって、やっぱりすごい。

さて、とにもかくにも取材の開始。まずは、アメリカで7万人いるザ・ソースの会員のうち、だれでも見られるリストに名前や職業、興味分野などを登録しているのは約1万人。初め、リサイクルが職業だったり、あるいは興味をもっている人を探したのですが、なんと1人もいなかった。そこで〝平和〟と〝エコロジー〟に関心のある人を探した

ら……いたいた。約60名いました。そのうち14名をピックアップし、次のような文面のメールを送りました。

「……現在、先進国では限られた資源を大量消費し廃棄物がどんどんふえており、今こそ私たちはライフスタイルを見直さなければいけない危機に直面していると思います。私は、アメリカのリサイクル・システムが日本よりもはるかに進んでいると聞きました。そこでリサイクル・システムのあり方やそれに関するあなたの考えや意見を聞かせていただけますか。4月12日11：00A.M.」

14名に電子メールを送るのに要した時間は約10分。現地の深夜割引料金がきいて通信費は約1300円。ほんとエアメールよりも速くて、安いのです。

さて、あとは返事が来るのを待つだけ。

翌朝、ドキドキしながら自分のメール・ボックスを開けてみると……。やったあ、早くも1通入ってました。えー、発信日時が4月11日10：00P.M.。なんと、出した日の前日に返事が来たんです。といっても、これは時差のマジックですが、それにしても、こちらがメールを送った1時間後にはもう返事が届いていたのです。うーん、これはもううれしいというのか感動というのか……。まっ、ちょっと返事を読んでみましょうか。

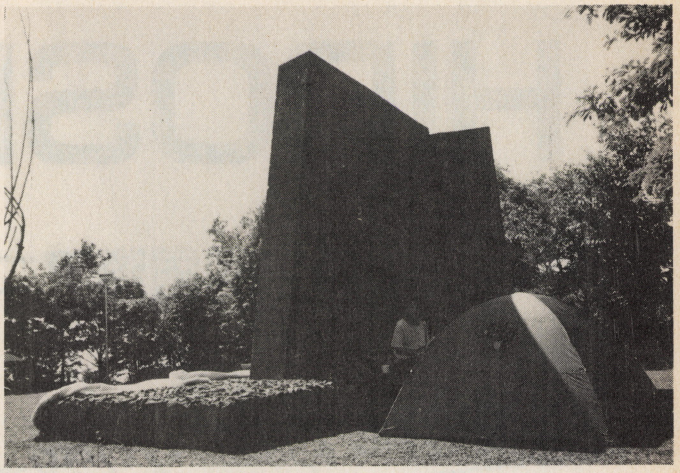
「どうもありがとう。リサイクルに関するあなたのメールを読みました。(略)アメリカでは資源保護は環境を守るということよりも、経済効率の側面から進められているのです。エネルギーや原料が安いときは、リサイクルなど、なんの利益も生みませんが、原料が高くなったときに多大な利益を生むものなのです。クレアレンス・スタイロン」

こうして初めて触ったパソコンによる海外取材もうまくゆき、このときから私の〝鉄のかたまり〟に対するイメージはガラっと変わってしまったのです。単純。

「マイコン北海道」に感動

さて、自然の大好きな私はいつか土と緑に囲まれた中で暮らしたいな、とずっと思ってきましたが、それにともなって人とも情報ともはなれてしまうのは少しさびしいような気がします。けれど、この問題はもしかしたらパソコン通信が解消してくれるかもしれません。地域で自分たちの生活に役立つように、パソコンをどう利用しているのだろうか。そんな興味と期待に胸をふくらませ、6月30日最初の目的地北海道に向けて旅立ったのでした。

小樽駅前の三角市場は毛ガニもいっぱい。


小林多喜二の碑の隣でキャンピング。

あっ、いい忘れました。いちおういっときますが、この旅は1人ではありません。むとーさんという女性もいっしょなのです。

さて、この旅はテントとコンロ、ナベ、カマ持って車でまわる貧乏旅行ですが、東北の道を突っ切って行くには少々運転の腕も体力も（もう見た目ほど若くない！）自信がないので、急きょ料金の高いフェリーを使ってドーンと苫小牧に入ることになりました。

7月1日午後8時、苫小牧はザーザー雨。テントも張れず、急なことで、もちろん泊まるところもなく、その日はあわれ車の中で寝るハメに……。明かりを求めて駅の待合室で初めてNHKの〝君が代〟をきいた。ずいぶん遠くに来てしまったなあ……とちょっとセンチな気分になって……。

さーて、夜が明けた。元気に札幌へ向けて出発。とにかく知っている人がほとんどいない北海道だから、旅の計画はまず情報集めから。というわけでその日は思いきって！1泊（食事なし）2000円の札幌の民宿「すっから館」に泊まることに。そしておもしろい人が集まりそうなミニコミ喫茶やパソコンショップをまわってみました。そこで知ったのがなんと全国でただ1つという、パソコン専門タウン情報誌「マイコン北海道」。1部10円よ、なんと！　でも、ほとんどお店でタダでくれる。郵便だと切手代だけで170円もするのに。

4年前からこの雑誌をつくっているという高道信弘さんに会った。「どこに行けばほしいパソコン情報が手に入るか全然わからなかったから」この仕事を始めたのだとか。最初は編集のこともコンピュータのこともなーんにも知らなかったそうですから、さすが開拓精神旺盛な北海道人です。読者層はヤングからお年寄りまで幅広く、発行部数は2万部というのですから、ちょっとすごい。高道さんから道内のパソコン通信に関する情報をもらった。で、いの一番に「おもしろそう！」と思った小樽のOMCというBBSを訪ねてみることにしました。

HIROSHIMA '87

第2回国際アニメーションフェスティバル

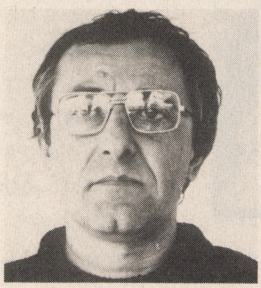
1987年8月21日～26日

広島大会のお知らせ

世界のアニメ228本を一挙上映!!

木を植えた男。カナダ。色鉛筆、30分。

草人（かかし）。中国。切り紙、10分26秒。



選考委員のベーテル・ソボスライ（ハンガリー）。

第2回国際アニメーションフェスティバル広島大会が、今年も広島厚生年金会館で8月21日から26日までの6日間開催される。世界35カ国から集まった約340本のなかから選ばれた作品をはじめ、各国の有名作家らの回顧上映など、計228本のアニメーション作品が上映されるほか、アニメーションワークショップ、コンピュータ・アニメーションセミナーなどのサブイベントも予定されている（プログラムは表のとおり）。

回顧上映される一人、カレル・ゼーマンは、チェコスロバキアを代表するアニメとファンタジー界の巨匠といわれており、今回はカットアウト（切り紙）アニメーションによる長編『クラバート』やチェコ・ガラスによる人形アニメーション『水玉の幻想』などの上映が予定されている。とくに『クラバート』は、魔法使いの弟子になってしまった若者と彼を救おうとする少女との感動的な愛の物語。注目作である。

もう1人のジョン・ハラスは、国際アニメーション協会（ASIFA）の名誉会長、イギリスを代表する重鎮。イギリス最初の長編アニメーション『動物農場』を制作している。今回は1950年代に日本に紹介されて人気の高かった『珍説・世界映画史』をはじめ、新旧とりまぜてさまざまなタイプの短編を上映、その業績を回顧する。

そのほか、ヨーロッパ、カナダなどで開催された国際アニメーションフェスティバルで高い評価を受けた作品を集めた「ベスト・オブ・ザ・ワールド」、プッチーニの有名な歌劇をアニメ化した荒井和五郎の影絵アニメ『お蝶夫人の幻想』（1940）や飯沢匡の『ビール・むかしむかし』（1956）など、めったに見られない作品を交えて、日本のアニメーションの歩みをたどる「日本アニメーション映画史」、「世界の作家たち」と題された審査員たちの作品集。それに公募された作品の公開審査など。

コンピュータ・アニメーションの枠では、シーグラフで好評をあびた『ピアノ弾きトニー』（カナダ・モントリオール大学）や、『アンドレとみつばちウォーリーの冒険』（アメリカ・ピクサー社）や広島大学中前栄八郎氏の光と影をテーマとしたCG作品群などが上映される。

また、サブイベントも、別表のとおりで、なかには、申しこみしなくても参加できるコーナーもあるので、ふるって参加してほしい。

以上、ふだんはまずお目にかかることのできない作品ばかりなので、興味のある人はふるって参加していただきたいと思っている。J.D.も当日取材に行こうと思ってる。ではっ！

ザブイベントについて

☆フレッシュアニメ残念映写会

日時　8月20日　14：00～17：00

場所　広島市映像文化ライブラリー2階ホール

内容　大会に応募したが、惜しくも入選できなかった日本の27作品を上映。

☆ワークショップ

講師　アニメーター秋山好正

受講料　無料　先着20名　締め切り7月30日

申しこみ　国際アニメ事務局

対象　小学生～大人

（申しこみしなくても参加できるコーナーもあり）

8月21日　ファナキストスコープ、ゾートロープ、シネカリグラフ

8月22日　メタモルフォーゼ、ピンポン玉

8月23日　動画のかき方、中割りの実際　発想から作業まで

8月25日　動画制作

8月26日　撮影の実際とディスカッション

時間　21、22、23、26日は13：00～16：30
25日は9：30～12：00

場所　広島厚生年金会館　3F　銀河B

☆シンポジューム

日時　8月22日　14：00～16：30

場所　厚生年金会館3F銀河A

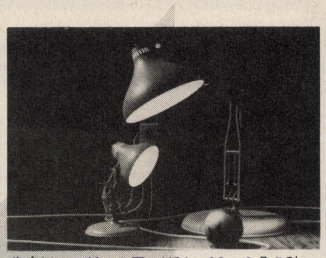
テーマ「アニメーションと子ども」

（著名パネリストを招く）

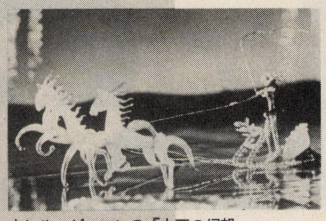
☆コンピュータ・アニメーション・セミナー

日時　8月25日　13：00～15：00

場所　厚生年金会館銀河A



ルクソー・ジュニア。USA。CG。2分7秒。



カレル・ゼーマンの『水玉の幻想』。

巨匠、カレル・ゼーマン。

●イベント

区分	8/21(金)	22(土)	23(日)	24(月)	25(火)	26(水)
午前の部（9：30～12：00）	アジアのアニメーションI	ベスト・オブ・ザ・ワールド	世界の作家たちII ポール・ドリエセン ブルーノ・ボッツエット	子供のためのアニメーションI	コンピュータ・アニメーション	アジアのアニメーションII
	パノラマ	子供の作った平和のためのアニメーション	パノラマ	パノラマ	パノラマ	パノラマ
午後の部（14：00～16：30）	日本アニメーション映画史（13：00～）	世界の作家たちI ベーテル・ソボスライ ベロニク・スティーノ 鈴木伸一	世界の作家たちIII 手塚治虫 ユーリ・ノルシュテイン	子供のためのアニメーションII	コンペティションV（公開審査）	回顧上映II ジョン・ハラス
						世界の作家たちIV 特別
夜の部（18：00～21：00）	開会式　18：00～	コンペティションII（公開審査18：00～）	コンペティションIII（公開審査）	コンペティションIV（公開審査）	回顧上映I カレル・ゼーマン	閉会式　18：00～ 審査結果発表 表彰 受賞作品上映
	コンペティションI（公開審査）	特別企画　20：00～				

〈入場料金表〉

区分		前売	当日
1プログラム券	大人	900	1,300
	学生	700	1,000
	小人	500	700
3プログラム券	大人	2,500	3,500
	学生	1,900	2,700
	小人	1,300	1,900
全プログラム通し券	大人	12,000	
	学生	8,500	
	小人	6,000	
団体割引		上記各料金の10%引き	

〈前売券取扱所〉

■チケットぴあ＝全国のぴあステーション、チケットぴあスポット

■日本交通公社＝団体旅行各支店／東京中央（03）257-8407・名古屋（052）561-1221・大阪（06）271-8371・広島（総括支店）（082）247-0025・福岡（092）451-1801・その他中国、四国地区全支店

■日通航空＝全国各旅行支店／札幌（011）222-4422・仙台（0222）65-3344・銀座（03）574-1237・名古屋（052）231-7841・大阪（06）345-2869・広島（082）227-2211・高松（0878）21-3933・福岡（092）721-3336・その他全国の旅行営業所

■広島市内各主要プレイガイド

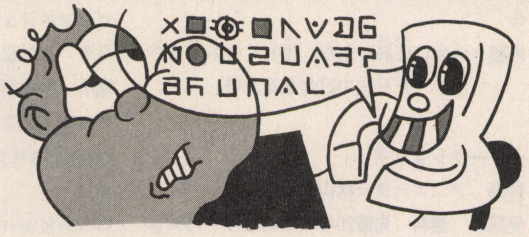
■大会実行委員会事務局（082）245-0245へ直接お申しこみになる方は、申込書を請求の上、必要事項をすべてご記入のうえ、代金、郵送料をそえて事務局まで送付してください。

〈注意事項〉・入場券はすべて自由席です。満席の場合は入場をお断りすることがありますのでご了承ください。・日付、プログラムの指定はありません。・学生とは高校生・大学生、小人とは3歳以上中学生までです。（3歳児未満は無料。ただし、コンペティションについては審査の障害になるおそれがありますので入場はご遠慮ください。）・団体割引は同一の入場券につき、30名以上を一括で申しこまれたとき、適用されます（ただし、チケットぴあは団体割引のとりあつかいはしておりません）。・チケットぴあでは入場引きかえ券を販売しております。・会場内での写真撮影、録画は固くお断りいたします。・学生の方は窓口にて学生証の提示をお願いします。・取材、広報の方は事前に大会事務局まで連絡したうえ、当日、身分証明書をご持参くだされば、プレスカードを発行いたします。

●問い合わせ先　国際アニメフェスティバル事務局　〒730 広島市中区中島町1-1　Phone：082-245-0245　Fax：082-245-0246　Telex：653765HIRANI J

ここがわかればつまずき解消
入門者のための
Q&A

ひさびさに、ページがふえた。4ページである。もとにもどったのだけど、なにやらめでたい気分である。そして、これもひさびさの特集、それも（おそらく）Q&A始まって以来の対談企画。題して、サウンド特集「強矢邦生氏を迎えて」なのである。



担当（以下担と略）ということで、今月はFMサウンドブティックでおなじみの、HOUSEI氏をお迎えしています。

HOUSEI（以下Hと略）やあ。HOUSEIです。

担　さっそくですが、FM音源について読者からずいぶん質問が来ているんですね。とくに音色の設定についてなんですが。細かい設定の仕方とか、ことばの意味とか。

H　むずかしいですからね。とくに細かい原理となると、ここだけじゃ、説明しきれません。

担　HOUSEIさんは、最初どうでした？

H　わからなかった（笑）。それでぼくは、いろいろといじって遊んでみたんですよ。で、ここをいじるとこうなる、とか、こうするとこういう音が出るのか、という感じでやってみましてね。自然におぼえましたね。

担　なるほど。

H　大切なのは、頭からムズカシイと決めつけないで、実際に使って遊んでみることです。そうしていくと、自然といろいろなコマンドの意味がわかってきますから。そのためには、FMサウンドブティックでHOUSEIがつくった音とか、内蔵されている音とかを、いろいろと値を変えてみることですね。

担　理論より実践というわけですね。

H　それで、つくってみておもしろいと思った音は、しっかりとチェックしておくんですよ。そうすると、「この音はここで使える」と思うことがあるはずです。あと、偶然できた音のほうが、おもしろい場合が多いですね。

担　何か、例をあげてください。

H　これは（リスト1）もともと、ディストーションギターの音なんですが、内蔵されているクラビネット音をもとに、いろいろと設定値を変えてつくった音です。で、いろんな曲に使ってきたんですが、あるときオリジナルの曲を作ろうとして、この音を使ってカッコよくキメようとしたんですね。そうして、たまたまオクターブを下げていったら、なんとカミナリっぽく聞こえる。「これだっ！」と思ってつくってみたのが、この「カミナリの音」です。これなんかイマジネーションの問題ですね。

担　いいことをいいますね。

●リスト1「カミナリの音」PC-88SRシリーズ用

```
100 '*****  ｶﾐﾅﾘ ｻｳﾝﾄﾞ *****
110 NEW CMD : DIM BA%(4,9)
120 FOR X=0 TO 4
130   FOR Y=0 TO 9
140     READ BA%(X,Y)
150 NEXT Y,X
160 DATA    49,   15,    2,    1, 5000,   15,   15,    5,    0,    0
170 DATA    31,    5,    3,    2,    2,   30,    2,    9,   -1,    1
180 DATA    31,    5,    3,    2,    2,   24,    2,    5,    3,    1
190 DATA    31,    5,    3,    2,    2,   24,    1,    3,   -3,    1
200 DATA    31,    7,    3,    3,    4,    0,    1,    1,    1,    2
210 CMD VOICE BA%
220 CMD PLAY "T160L8@V127Q8"
230 CMD PLAY "O3<BFEDFC>L4C1&C1"
```

H　ところで、サウンドブティックや、わくわくサウンド倶楽部で、「エラーが出て、プログラムが動かないんですけど」っていう質問、多くないですか？

担　多い(笑)。たいていは、データ文の打ちまちがいなんだけど、その場合「PLAY」文や「CMD PLAY」文のところで、「Illegal function call」エラーが出るんですね。で、そこだけ見ると合ってるから、すぐ「バグはないんですか」といってくる。

H　ご迷惑をおかけしています(笑)。

担　シンタックスエラー以外は、その行以外のところにエラーの原因があることが多いから、プログラム全体を、順を追って見直してみることが大事なんです。

H　あんなに多いデータ文を見直すのも、大変でしょう。

担　そう。で、富山県の「77AVユーザーのH・T」さんから、ありがたい情報が寄せられましてね。「READ文が読んでいるDATA文の行番号を、BASICのワークエリアから調べてしまう」というものです。それを使うと、たとえばエラーが起きたとき、

PRINT PEEK（&H51）＊256＋PEEK（&H52）

とすれば、そのとき読んだデータ文の行番号が表示されるから、そこを見ればまちがいが見つかるというわけです。

H　ただ、その行番号の1つの前のデータ文に、まちがいがある場合もありえますね。

担　そうですね。前の行も調べる。ここはチェックですよ！あと、PC-88とMSXのも、編集部で調べたので参考にしてください。（表1）

H　X1はどうなんです？

担　DTL変数というのがあって、これは、次にREAD文が読むDATA文の行番号を表すので、

PRINT DTL

として、その前のデータ文を見ればだいじょうぶです。

H　便利なBASICですね。

担　あと、そういうめんどうくさいことはいやだ、という人もいると思うんだけど、どうしましょうか。

H　FMサウンドブティックの、ディスクコレクションがあります。1と2がありますから、買ってください。

担　CMじゃないですか。

H　親切心です(笑)

担　（……）ありがとうございました。

■表1

□FM77AV系（VER.3.0／3.3共通）

PRINT PEEK(&H51)＊256＋PEEK(&H52)

□PC-88シリーズ

PRINT PEEK(&HEAFA)＊256＋PEEK(&HEAF9)

□MSX／MSX2

PRINT PEEK(&HF6A3)＊256＋PEEK(&HF6A2)

〈参考文献〉『PC-8801mkIISRテクニカルメモ』(アスキー)
『MSX2テクニカル・ハンドブック』(アスキー)

●いじってみよう、FM音源

本文でHOUSEI氏もいってますが、とにかくいろいろとためしてみるのが大事です。ここでは、その具体的なやり方を、簡単に説明してみます。

最初は、内蔵されている音色を参考にしてみましょう。88SRでは、49種類、77AVでは77種類の音色があらかじめ設定されていますから、その音色の設定値を参考にしてみます。リスト2は、その設定値を読み出すプログラム。音色番号を入れると、画面に4×10(77AVでは、4×11)個の数字が表示されますが、それがその音色の設定値です。とりあえず、紙にでも書いておきます。その数字をいろいろと変えてやれば、その音色とは少しちがった音が出てきます。どこをどう変えれば、どういう音になるかは、むずかしくなるので、ここでは省きますが、要はいろいろやってみることがカンジン。リスト3は、そうして変えた値をFM音源に設定するプログラム。200行からのDATA文に、4×10（または、4×11）個の設定値を1行ずつ入れてやります(リスト1も参考のこと)。とりあえず、ここでは「ドレミファソラシ」を演奏しますが、この音程も変えてやれば、またちがった感じがするはず。何度もいうようですが、いろいろためしてください。

参考文献　別冊ポプコム　FM音源サウンドコレクション
強矢邦生　著

●リスト2

```
100 ' CMD VOICE  COPY Sample
110 NEW CMD : DIM BA%(4,9)
120 INPUT "SOUND NUNBER ?",S
130 IF S<0 OR S>61 THEN 120
140 CMD VOICE COPY S,BA%
150 FOR X=0 TO 4
160  FOR Y=0 TO 9
170   PRINT USING"#######";BA%(X,Y);
180  NEXT
190  PRINT
200 NEXT
```

＊FM77AVの変更点

```
110 DIM BA%(4,10)
130 IF S<1 OR S>77 THEN 120
140 VOICE COPY S,BA%
160  FOR Y=0 TO 10
```

●リスト3

```
100 ' CMD VOICE  Sample
110 NEW CMD : DIM BA%(4,9)
120 FOR X=0 TO 4
130   FOR Y=0 TO 9
140     READ BA%(X,Y)
150 NEXT Y,X
160 CMD VOICE BA%
170 CMD PLAY "O5V15CDEFGABC"
200 DATA
210 DATA
220 DATA
230 DATA
240 DATA
```

＊FM77AVの変更点

```
110 DIM BA%(4,10)
130   FOR Y=0 TO 10
160 VOICE BA%
170 PLAY "O5V15CDEFGABC"
```

Q 階層ディレクトリーとは何のことでしょうか。MZ-2500系では、これがサポートされているので、ハードディスクも使いやすいそうですが。
（岡山県／加藤雅浩）

A POPCOMの読者の方も、マイクロソフトBASICのファイルの考え方から脱皮し、MS-DOSなどのオペレーティングシステムのファイルの考え方を知らなければならない時代ですね。

今までのディスクBASICでは、FILES↵とすると、ファイル名の一覧表が画面に表示されました。一方、MS-DOSでは、DIR↵とすると、ディスク内のファイル名の一覧表が表示されます。このとき、ディスク内で、ファイル名、ファイル形式、書きこみ禁止の有無、記録容量、記録位置、ファイル作成日時などの情報を書きこんだ部分の名前が〝ディレクトリー（Directory）〟です。BASICでもFILES↵で表示されるファイル名は、ディレクトリーから読み出されているわけです。

ところで、MS-DOSではこのディレクトリーの考え方を拡張し、元となるディレクトリーの中に、ファイルのほかに子ディレクトリーをつくることを許したのです。子ディレクトリーは、その中にファイルをいくつももつことができますし、さらに孫ディレクトリーをもつこともできるのです。このようにディレクトリーが、元のディレクトリー（ルートディレクトリーという）から、子ディレクトリー→孫ディレクトリー……のように、階層構造をつくることができるのです。各階層のディレクトリーには、もちろんファイルを多数つくれます。たとえば、MS-DOSでは、1ディレクトリー当たり192ファイルが登録できますし、MZ-2500のBASIC M-25では、63個のファイルが登録できます。このようなディレクトリーの階層構造を許したシステムのファイル管理方式を、「階層ディレクトリー」方式と呼んでいます。

これを利用すると、会社で10人の人がコンピュータを使う場合などに、ルートディレクトリーの下に各個人別の10個の子ディレクトリーをつくり、各人はそのディレクトリーの下に、いろいろのファイルや孫ディレクトリーをつくって利用するといった使い方をするわけです。こうすると、ルートディレクトリーだけだとMZ-2500の場合63ファイルしか使えないのに、子ディレクトリーを10個つくることで、ルートディレクトリー内に約50個のファイル、各子ディレクトリー内に63×10＝630個のファイルをつくることができるわけです。ハードディスクが使いやすくなるというのはこの点です。小さな容量のファイルを多数記録して利用するためには、登録できるファイルの数が多くなければダメです。もし、20M/バイトのハードディスクに、10K/バイトのファイルを階層ディレクトリーなしで使うと、10×63＝630K/バイトとなって、1M/バイトも利用できないことになります。階層ディレクトリーを利用すると、一気に利用できるファイル数をふやすことができるので、20M/バイトを有効に使えるというわけです。

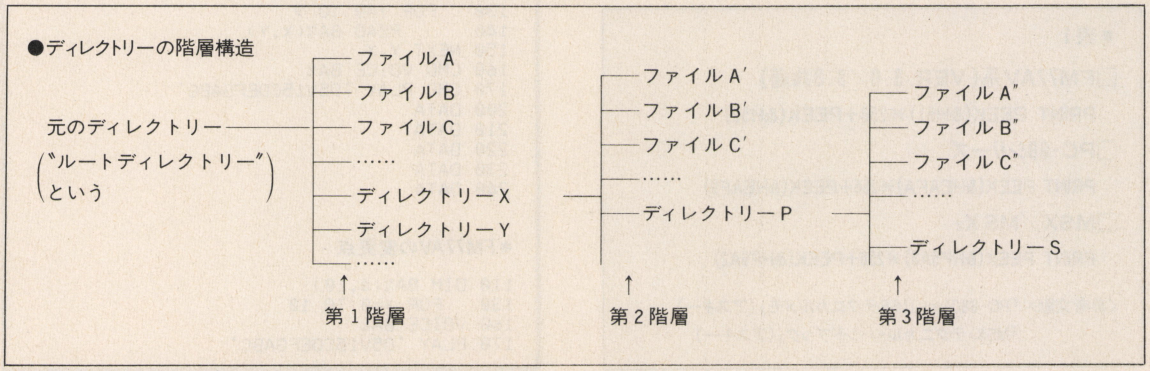
もう1つ階層ディレクトリーの利点は、異なるディレクトリーでは、ファイル名が同じでも、別のファイルとして認識される点です。このため、個人別にディレクトリーをもっている場合などに、他人のファイル名との重複を気にしなくてよいわけです。階層ディレクトリーでない今までのディスクBASICを何人かで共用したとき、ファイル名が重複したらどうなるか、悲惨な結果になりますね。つまり他人のファイルを破壊してしまいます。

具体的な階層ディレクトリーのつくり方や、子ディレクトリー内のファイル名の指定のしかたはマニュアルなどで勉強してください。

Q PC-8801mkⅡFRとカラープリンターNM-9900を持っています。グラフィック画面をハードコピーしたのですが、なぜかカラー印刷をしてくれません。グラフィックツール「ぱれっと」などでは、カラー印刷できます。どうしたら、カラーのハードコピーができますか？
（大阪府／田中寿一）

A 田中さんは、NECに電話をされたそうですが、たらい回しにされたうえ、結局はわからなかったと、だいぶお怒りのようですね。いいでしょう。POPCOMがかわって答えてあげようじゃありませんか。

さて、PC-88シリーズの場合、出た当時はカラープリンターというものがまったくなかったので、BASICのハード



コピー機能は、カラー印字に対応していません。したがって、そのままの状態では、カラー印刷はムリです。

ただし、現在ではカラープリンターはごく一般的なもので、BASICでサポートしていないのは、片手落ちの気がします。というわけで、FR以降の88では「カラーコピーユーティリティ」というのが付属していて、これを使えばBASICでのカラーのハードコピーが可能になります。対応するプリンターは、PC-PR201HC／CLまたはPC-PR406ですが、NM-9900の場合、PC-PR201HC／CL用のを使えばだいじょうぶだそうです。

やり方は、システムディスクに"@cc2.j88"というプログラムが入っていますから、これを動かします。

RUN "@cc2.j88"

とやればOK。COPY 2（白黒反転する）またはCOPY 4（反転しない）で、カラーのハードコピーがとれます。

なおSR以前の機種では、この「ユーティリティ」が別売されています。型番はPS88-106-2W、価格3700円です。

追記。88FRの「ユーティリティ・マニュアル」に書いてあります。読んでみてください。

Q BASICでゲームを作ったのですが、いざRUNをしたらシンタックスエラーが出てしまい、動きません。エラーのあとに、行番号が出てこないので、どこを直せばよいのかわかりません。どうしたらよいのですか？　機種はPC-88mkⅡFRです。

（福岡県／大塚哲治）

別冊POPCOM・PCシリーズ「FMサウンドコレクション」の「サウンドデザイナー」のプログラムを入力したのですが、「VOICE.BAS」をロードすると、シンタックスエラーになってしまいます。どうすれば直りますか？

（愛知県／橋爪　健）

A 似たような質問なので、まとめて答えることにしましょう。と、いっても原因は2つとも同じなんですけどね。

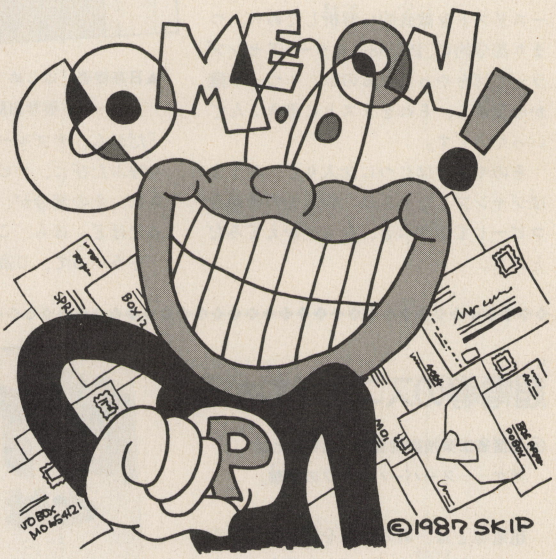
べつにPC-88に限らないのですが、BASICでエラーが出るときは、ふつうそのエラーの起きた行番号が出ますね。行番号が出ないときは、たとえば「LIST」と入力するときに、まちがって「LUST」と打ってしまったなど、ダイレクトモードの入力の誤りがほとんどです。しかし、この2人の方の場合、おそらくちゃんと「RUN」なり「LOAD」を入力して、まちがいはないはずなのに、エラーになって困っているのだと思われます。

では、どうして？　じつは、N88-BASICでは、GOTO、GOSUB文の飛び先に、行番号以外にラベルを使用することができますね。ラベルを使うと、少しはプログラムが見やすくなるのですが、このときラベルにBASICの命令語、関数名を使用すると、RUNしたときにシンタックスエラーが出て、しかも行番号が表示されない、ということになっているわけです。また、そのようなプログラムを作ってディスクにセーブし、それをロードしたときにも、同じようなエラーが出ます。

したがって、大塚さんの場合は、作ったプログラムの中に命令語や関数名と同じ名前のラベルがあるはずですから、それを直してください。なお、命令語とまったく同じだとダメですが、1字でもちがう文字がついてさえいれば、だいじょうぶです。

橋爪さんは、入力のミスです。「VOICE.BAS」には、数多くのラベルが使われてますから、そのどれかを打ちまちがえて、偶然それが命令語のどれかと同じになってしまったのでしょう。めんどうだと思いますが、プログラムの初めから、もう一度チェックしてみてください。ロードするときエラーが出ていますが、プログラムはちゃんと入ってますから、安心して見直してください。

追記。88SR以降のマニュアル（説明書のこと）には、エラーの頭にこのことが書いてありますから、よく読んでください。なお命令語、関数名を、まとめて「予約語」と呼ぶこともあります。参考までに。――とても親切な担当者より。



さて、「Q & Aコーナー」は、業務拡大のため、以下の質問を募集します。

◎市販ゲームソフトでの、内容に関するQ & A。ちょっとしたコツや、ヒントなどに限ります。したがって、いわゆる必勝法やウラワザなどは、とりあえずご遠慮ください。

◇今までどおりのハードウェア、ソフトウェアの質問。

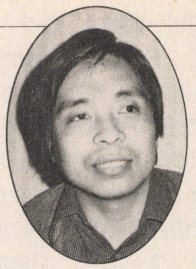
△そのほか、コンピュータに関するものなら、何でも。

あて先　POPCOM編集部「新Q & A」係

それでは、また来月。

この人 この本

『はじめてのマシン語』の 日高徹さん



ゲームデザイナーが書いた!

マシン語の入門書はこれまでにも、数多く出されてきた。同姓同名ならぬ、同じタイトルの本も、何冊かあるはずだ。それなのに、いま人気の『ガンダーラ』や『北斗の拳』などのゲームデザイナーとして知られる日高徹さん（1944年、栃木県生まれ）が、あえて『はじめてのマシン語』という本を出したのは、なぜか。

「ぼく自身が、初めてマシン語をマスターしようとしたとき、ものすごく苦労したからです」と、こう説明する。

「それは4年ほど前のことですがね。当時はまだ、手とり足とりで教えてくれる人も、わかりやすい入門書もなかったもので、ぼくはとにかく、他人が書いたソースリストを徹底的に解析したわけ。つまり部分的に、PC-88モニター・アセンブラーで何をやっているのか、一つ一つ確かめながら、それをリストに書きこんでいったのです」

そのやり方はじつに念入りで、たとえばジャンプしたときは、行き先の番地をコピーして切りぬき、ならべかえてみたという。

▲日高徹著「はじめてのマシン語 PC-8800シリーズ」(啓学出版・1900円)

「だから、サブルーチンなんかは、何回も呼ぶたびに、コピーの切りぬきが重ねられ、その部分が、うずたかくもりあがったほど。ほら、このとおりですよ」

そういって、日高さんが見せてくれた徹底解析リストは、手あかで黒ずんだカンロクもの。その悪戦苦闘、猛勉ぶりのあとが、ひしひしと感じられた。

「そこで、これからマシン語を学ぶ人たちには、ぼくみたいな苦労をさせたくない、と思いましてね、今度の本を書いたわけ。ぼくが苦労したぶんだけ、本のほうはわかりやすくなったはずです」

そんな日高さんによると、マシン語を身につけるためには、ただマンゼンと勉強してもダメ。「こういうことをやりたいんだ」と、何か目標をもって勉強すると、上達が早いそうだ。

「だから、ぼくの本では、ゲーム作りの基本でもある〝キャラクターパターンの出現〟を目標にして、マシン語の基礎を解説しました」

それはまさに、第一線のゲームデザイナーとして、ゲーム作りをしてきた日高さんならではの方法といえよう。

「じつは前にも『マシン語ゲームプログラミング』（アスキー・2500円）という本を出したんですが、そのときは最終目標のレベルが高すぎましてね。途中でわか

超電導のスゴさがわかる

◎通産省工業技術院監修『超電導とは何か——スーパーハイテクの衝撃』

超電導とは、ある物質を超低温に冷やすと、電気抵抗がゼロになる現象のことで、その現象自体はかなり前（1911年）に発見されていた。が、それがいま、まったく新しい意味をもって、各方面から注目され始めた理由は、ほかでもない。セラミックに代表される新素材だと、超低温（−273℃の絶対零度に近い）でなくても、超電導の現象が起こることがわかったからだ。

もし常温に近い状態で、超電導になる物質が、安く大量に生産できるようになったら、エレクトロニクス関連はもとより、あらゆる産業の分野で、一大革命が起こるだろう。

本書はその超電導研究の最新情報を中心に、それがもたらす影響の大きさを紹介したものだが、研究の最先端にいる人たちが書いたものだけに、たいへんわかりやすい。（日本経済新聞社・980円）

組織された研究者たち

◎J.バーンスタイン著／長沢光男訳『ベル研 AT&Tの頭脳集団』

驚異の研究開発者集団として、世界的に有名なベル研究所の名前は、諸君も聞いたことがあるだろう。AT&T（アメリカ電信電話会社）の研究所として、1925年に発足してから現在までに、数多くの研究開発を成しとげ、ノーベル賞の受賞者を7人も出したほどだ。

本書は、そんなベル研の歴史と現状を紹介したものだが、単なる開発ストーリーを展開するのではなく、そこで働く研究者たちのインタビューを通して、彼らの人物像と仕事を描いてゆく手法をとっているので、じつに生き生きとした報告になっている。

しかも、そこに登場する研究者が、電

らなくなる、という読者の声が多かったんです。それで今回は、その穴埋めの意味もふくめて、さらにわかりやすく書きました」

今度の本のほかに、前の本も読んでもらえると、ハイレベルのマシン語が身につき、ゲームプログラミングが可能になるはずだという。

「ぼくはもともと商学部（早大）の出身で、最初に勤めたのは商社でした。つまり文科系の人間のわけです。が、文科系の人間が書いたマシン語の本だからこそ、一般の人にもわかりやすいのではないかと、自負しています」

そうなのだ。コンピューターの専門家が書いたマイコンの本は、意外とわかりにくいことが多いが、その道の専門家にはマイコン初心者の気持ちが、よくわからないからだろう。

「その点、文科系の人間が書いたマイコンの本は、自分自身が苦労した体験にもとづいていますからね。初心者には理解しやすいのだと思います」

そんな日高さんはいま、1年以上もかかった「ガンダーラ」のゲーム作りが終わって、ほっとひと息ついているところだ。

「酒が飲めない体質なので、気分転換はジョギングとか、ドライブですね」

クルマの腕はプロ級で、バスや大型トレーラーの運転免許まで持っているというから、スゴイ。たっぷりと充電したあとの、次のゲーム作りに期待しよう。

多彩なメディアの現状紹介

⊙かがくさろん編集部編

『ニューメディア・カタログ'88』

パソコン、ワープロ、レーザーディスク……などなど、次々に登場した新しいメディアによって、私たちの生活は、確かに便利になり、かつ多彩になったといえる。が、その一方で、新しいメディアを十分に使いこなせず、とまどっている人も少なくない。やや皮肉な見方をすると、現代は「ニューメディアにふりまわされている時代」でもある。

本書は、そんなニューメディアについて、幅広く紹介したものだが、なかでも興味深いのは、「文化・随想」と銘打った第1部だろう。そこでは、メディア問題にくわしい批評家の粉川哲夫さんや、あのTRON開発で知られる坂村健さんら25人が、それぞれの専門的な立場から、ニューメディアと現代の問題を論じているからだ。

しかも、論じているのは、コンピュータの専門家だけではなく、たとえば出版評論家の小林一博さんが「ニューメディアと出版」について書けば、哲学者の加藤尚武さんが「人文科学とコンピュータ」について考察する、といった調子。それぞれの「随想」が、やや短すぎるのが残念だけど、簡潔に書かれているだけ、読みやすいということもできる。

そして第2部の「技術・解説」のところでは、パソコン、ワープロ、CD-ROM、光ディスク……などなど、合計22項目のニューメディアについて、技術解説がなされているが、こちらも簡潔でわかりやすい。とくに巻末の「ニューメディア関連図書目録」や「企業・機関／製品・システムのインデックス」は、ニューメディアの問題に関心がある人に、大いに役立つのではなかろうか。まさにタイトルどおり、マルチメディア時代を読むための「ニューメディア・カタログ」になっている。**（東海大学出版会・1400円）**

信、電話、コンピュータ関連だけではなく、医学や生物学、天文学そのほかさまざまな分野におよんでいるのだ。そんな頭脳集団を生み出すアメリカは、やっぱり偉大だ。！　**（HBJ出版局・1800円）**

あのマックの名品たち

⊙バグ・ニューズ編

『Macintosh GAME倶楽部』

「パソコンのゲームはやっぱり、マッキントッシュにかぎりますね」なんつう人は、なんともキザな感じがするけど、あのマッキントッシュでやるゲームのなかに、おもしろいものが多いことは、争いようのない事実らしい。

本書は、そんなマッキントッシュのゲームのなかから、『キング・オブ・シカゴ』、『デジャブ』、『ウィザードリィ』、『上海』など、40本近くを紹介したもの。それも執筆者たち（ハッカーやプログラマー、翻訳家など11人）がみんな、ウルトラ級のゲーム好きらしく、その紹介の仕方がいかにも楽しそう。マッキントッシュなど持っておらず、それほどゲームにくわしくない者でも、その楽しさに引きこまれてしまうほどだ。

巻末の「ZORKIメッセージ辞書」や「Macホビーソフトカタログ」も役に立つ。　**（BNN・1500円）**

ポプコムネットへのおさそい

ポプコムネットは開局して丸2年がたちました。3回線化はまだ実現していません。都合により、回線制御装置を既購入のものから別のものに変更する予定です。また、300ボーのほかに1200ボーにも対応しようと考えています。

いつも考えていて、実行がともなわないのがポプコムネットのシスオペです。いったい、いつになったら3回線化が実現するのでしょうね。われながら情けなぁ～い！

現在会員は1600名をこえました。3回線化したら3000人くらいは平気だと思いますので、会員募集は続けます。シスオペの私のいそがしさについては、会員の間で有名ですが、ネットのめんどうをほとんど見ていないので、シスオペとしては心苦しい思いです。どうぞ、ご容赦ください。

ポプコムネットはシスオペのかわりに常連の投稿者がいて、それなりにもりあがったり、やや沈静化したりしています。そこで今回は、7月1日～7月17日までに掲示板に投稿してくれた人の寸評を兼ねた紹介をし、今後ともポプコムネットで活躍してくれるようお願いしたいと思います。そして、これを読んだ人で私もという人はポプコムネットにアクセスしてください。

（Silvern［140164］）船頭のYoshi［140089］さんにかわって、若者の人生相談までこなしてしまうSilvernさんは、ニックネームから類推すると、ネットワーカーとしては最年長クラスの方ですが、話題は幅広く、気分は若者と変わりません。常連の顔がしばらく見えないと、どうしたのかなぁと心配したりもしてくれます。最近「トスカニーニ」について書いていました。「トスカニーニ」って知ってますか？

（Tacchan［130231］）高校球児で、いま大会の真っ最中です。甲子園だけが球児の目標でないことは彼を見ればわかります。カシオペアファンで有名でもあります。型にとらわれない熱血漢です。

（Last Fighter［120052］）［J.J］をポプコムネットに連載しているBBS作家？です。もういちばん古いほうの常連で、7月26日には週刊ポストのポストネットのイベントでアルバイトをしてもらう約束になっています。仕事終わったら飲むぞ！　あれ？　Last Fighterさんは高校生だったっけ？

（スキヤキ［130243］）受験生なので最近はアクセスをひかえめにしているスキヤキさん。代ゼミ？の模試はどうでしたか。男一番、来春までがんばってください。あっ「男」といったのは、別に「女」を意識して差別したんじゃなくて……。つまり、ガッツを出して……。

（Mat［120092］）最近は高校生にもどっているようだし、あちこちのネットで活躍しているようすで安心しました。体に似合わずデリケートな感性のもち主です。アクションゲームならお任せです。『Wizardry 3』も解いたそうだからRPGも得意かな。文章書くの練習して、ポプコムのゲームライターをやりません？

（NUTS［130157］）前はマンジュウで出ていましたが、今は改めてNUTSさんです。ポプコムネットの7不思議について、いくつか気がついて書いてました。たまに掲示板が読めなくなるけど、そのときは、1つ何か書きこみをすれば読めるようになるとか、10秒くらいストップするとか、タイトルでブッツンするとか……。まぁ、バグに類する現象や、フロッピーシステムなので、容量オーバーフローとか、BASICインタープリターのガベージコレクション（ゴミ掃除）による10秒ストップなど……いろいろの原因があるのでして……。だれか3回線ソフトをいっしょに作ってくれませんかねえ。あっ、「NUTS」は本人の意思とは関係なく「ニャッツ」と呼ばれているようです。HIDEKOってだれですか？

（TOMOKUN［120093］）最近活躍している方で、彼も受験生かな？　代ゼミの模試受けるとか。世界史は苦手だそうな。ちなみにシスオペも、むかしむかし、世界史で受験しました。8月1日の集会に参加するのに、ポプコム編集部ってどこにあるの？だって。月刊ポプコム読んでネ。

（NOBU［130603］）ヤマハYIS604／128（MSX2）で通信している人で、FM音源ボードと専用キーボードを使っているそうです。

（Halt［130601］）意味もなくChatのところに〝モーニングコール〟を書いたりするCGのうまい高校生です。7月17日から8月1日まで新宿のNSビルで「ドラえもん祭」のアルバイトをやってもらいました。時給720×8時間×16日＝？ウーン！だいぶかせいだネ。

（パープーTAMA［130602］）本人は別にパープーではありません。3回線システムでCHAT機能をつけるようにさかんにみなにアピールしています。この夏は私の郷里の四国へ行くそうです。高知へも足をのばしてくださいよ！　CHATの件は前向きに検討します。善処します。考えておきます。

（ファルク・U・ログナー［130608］）新米だと自分でいっている高1生。ログナーはLognerと書くのかな？　ちがってますネ、ROGって本人が書いてました。どうぞ4649！

（OHTA［130563］）みなに忘れられてると心配になって、プロフィールを掲示板に書いたデカメガネの高校生。バイトがいそがしいって？　スケボーやるの？　かっこいいネ。

（HiRo［210014］）たまにアクセスしてくる人です。『イース』を手に入れて3日で解いたそうな。

（INOKO［130238］）7月3日から10時以後もゲーセンに大手をふって行けると喜んでいたなぁ。18歳なんだ。確率統計のテストの朝ごろになってネットにアクセスして、〝一朝づけ〟の勉強をするんですって。やめとけ、やめとけ、勉強ぎらいなら勉強せんでもええ。何か別の打ちこめるもの

見つけて、腕みがいたほうが充実した毎日送れると思うよ！

(Out Run [170009]) ニックネームをORと書いたらAND／ORのORかといわれて、あわてて訂正した人です。自動車教習所の修了試験4回も落ちたそうな。見こみないね、自動車運転手にはなれないよ。

(EMAN-NEP [110088]) ニックネームの意味わかるかなぁなんてクイズみたいなことやってました。正解はMatさんが出したようです。簡単ですからみなさんも考えてみてください。『セイバー』をやっと？クリアしたとか。おめでとさん。プログラムコーナーにサウンドものなどを送ってくれています。夜の10時にChatに入ったりするなって！　いるわけないでしょ。いそがしいんだから……。

(ルドンブ [130605]) 新人で大活躍のルドンブさん。たまにニックネームをほかのネットで使ってるのと書きちがえたりして……。しかし、危ないニックネームだネ。逆読みすると。暑さに加えて鼻血なんか出して。パソツーヤリマクッテイルとか。早く夏期講習始まらんかなぁという心意気やヨシ。

(KUNI [110054]) どうしたKUNIさん。最近少しいじけて、〝埼玉のハジ（恥？）〟などと自己嫌悪に陥っているようだけど。文化祭の出し物で追い討ちかけられたりしないようがんばれよ。

(GEN [130066]) GENさんも最近は少なくなったネ。でも食欲はありそうだし、ほかのネットで活躍してるようだから別に心配ないネ。

(P.Chekov [300001]) 和歌山から東京に出てきている彼は夏休みは家に帰っているかな。

(Melcome [110073]) 長い文章の投稿で〝Melッテル〟ということばができているMelcomeさんは富山県人。夏は郷里に帰って車の免許とる予定とか。だいじょうぶかな。車ってパソコンほど簡単じゃないぜ。ATなんかきらいだ。あ、そうだ。私が〝ヤマグチモモエ〟コールしている姿だとぉ。冗談よせよ。私は谷山浩子だぜい。あんまし変わらないか。

(ツキノモトノギンネコ [110118]) しんがりは、8月の集会の幹事をやってくれるギンネコさんです。めいっぱい活躍していて目立つので、いつの間にか幹事にさせられていたようです。最近JET-TERMソフトがこわれたと悲痛な叫びをあげていましたが……。

◆全国草の根BBS大会開催のお知らせ

先月号でも発表しましたとおり、「全国草の根ＢＢＳ大会」が、8月23日(日)に東京北の丸公園科学技術館において開催されます。全国の草の根ＢＢＳの関係者が集まって、交流を深めようという趣旨です。

世話役はYAS-NETの川内さん(お医者さんです)を中心とする方々で、現在も協賛ネットを募っています。7月18日現在で、主催および協賛ネットとして約20局が申し出をされています。遠方で参加できないネットの方も、メッセージだけでけっこうですから、協賛参加をお願いします。

この大会は、草の根のBBSに関係している人たちの交流の場であるだけでなく、広くユーザーやメーカー関係者もふくめた情報交換の場とする計画ですので、読者の方々もどうぞ遊びに来てください。

パソコンメーカー、通信機メーカー、通信ソフト会社、電話回線業者、ネットワーク業者の方々の参加も大歓迎です。

●協賛ネット：7月18日現在

ADD-NET (東京)、ARCHI-NET (東京)、BIO-NET (沖縄)、F.B.I、FP-NET BBS、FSD BBS Network、Fu-Draw-Lab、HITO-NET、JADA、JIN-NET (東京)、JUG-CP/M (東京)、Lazy-NET、LEAF Library (千葉)、MEPA-NET、OGASAWARA-NET、OMC、POPCOM-NET (東京)、SIN-NET(新潟)、Take-NET(東京)、The SUCCESS (横浜)、VOICE-BANK (東京)、YAS-NET (東京)、ヒロミック-ネット (東京)、プッツン-ネット (小田原)

＊　　＊　　＊

(日時) 8月23日(日)午後1時～4時半

(会場) 東京北の丸公園科学技術館2F展示室
(営団地下鉄東西線竹橋駅下車徒歩7分)
参加費は無料ですが、科学技術館の展示室への入場料500円が必要です。

(行事予定)パネルディスカッション、協賛会社のカタログ配布、デモンストレーション、PDSの紹介。

(発起人) PC98FELLOWS

(後援) 科学技術館
(当日は同じフロアでＩＢＭのパソコンフェアも開かれています。展示室とともに楽しめます)

●協賛ネットの申し出方法

YAS-NET　03-943-9800

[N81XN、1200ボー、ID＝ＡＤＤ0000、パス＝0000]に通信でアップロードしてください。アーティクル内に必ず、住所、氏名を明記してくださるようにお願いします。

オリジナルプログラム大募集!!

新設!

THE BEST PROGRAM OF THE YEAR

ベストプログラム・オブザイヤー

年間最優秀大賞!

毎月掲載しているオリジナルプログラムのうち、すぐれた作品には優秀賞（10万円）を贈呈していますが、このたび新たに〝ベストプログラム・オブザイヤー〟として年間最優秀大賞を設定しました。これは優秀賞を受けた作品のうちで最もすぐれたものを、年1回選び、大賞とするものです。賞金は30万円。87年度の年間最優秀大賞は、87年1月号～87年12月号で、優秀賞にかがやいた作品のなかから選ばれます。すぐれたあなたのプログラムに優秀賞＋年間最優秀大賞のダブルチャンス！　これからもどしどし、よい作品を送ってください。

優秀賞受賞者にさらに賞金が舞いこむダブルチャンスシステム

賞金¥300,000

ポプコムオリジナルプログラム募集要項

●プログラムの内容
ゲーム（ホビー）、学習、実用などジャンルを問いませんが、あくまでオリジナルな作品に限ります。なお二重投稿は固く禁じます。

●使用言語
BASICおよびマシン語

●応募資格
個人、団体を問わずどなたでも応募できます。

●応募方法
カセットテープまたはフロッピーディスクにセーブした作品に、以下の事項を明記した書類をそえてください。
⑴タイトル、使用機種、使用言語
⑵ロード、セーブの方法、実行方法、遊び方についてのくわしい説明
⑶プログラムの内容についてのくわしい説明（フローチャートなど）
⑷プログラム作成上、参考にした資料などがあれば、それも明記
⑸住所、氏名、年齢、電話番号

●賞金
年間最優秀大賞→30万円および商品化された場合はその印税。
優秀賞→10万円および商品化された場合はその印税。
＊なお上記の2つの賞に該当しない作品でも、掲載された作品には従来どおり、掲載料を支払い、それが商品化された場合には、その印税を支払います。

●応募締め切り
常時募集していますので、とくに締め切りはありません。

●応募先
〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「オリジナルプログラム係」

Double Chance!

LET'S ENJOY COMPUTER LIFE

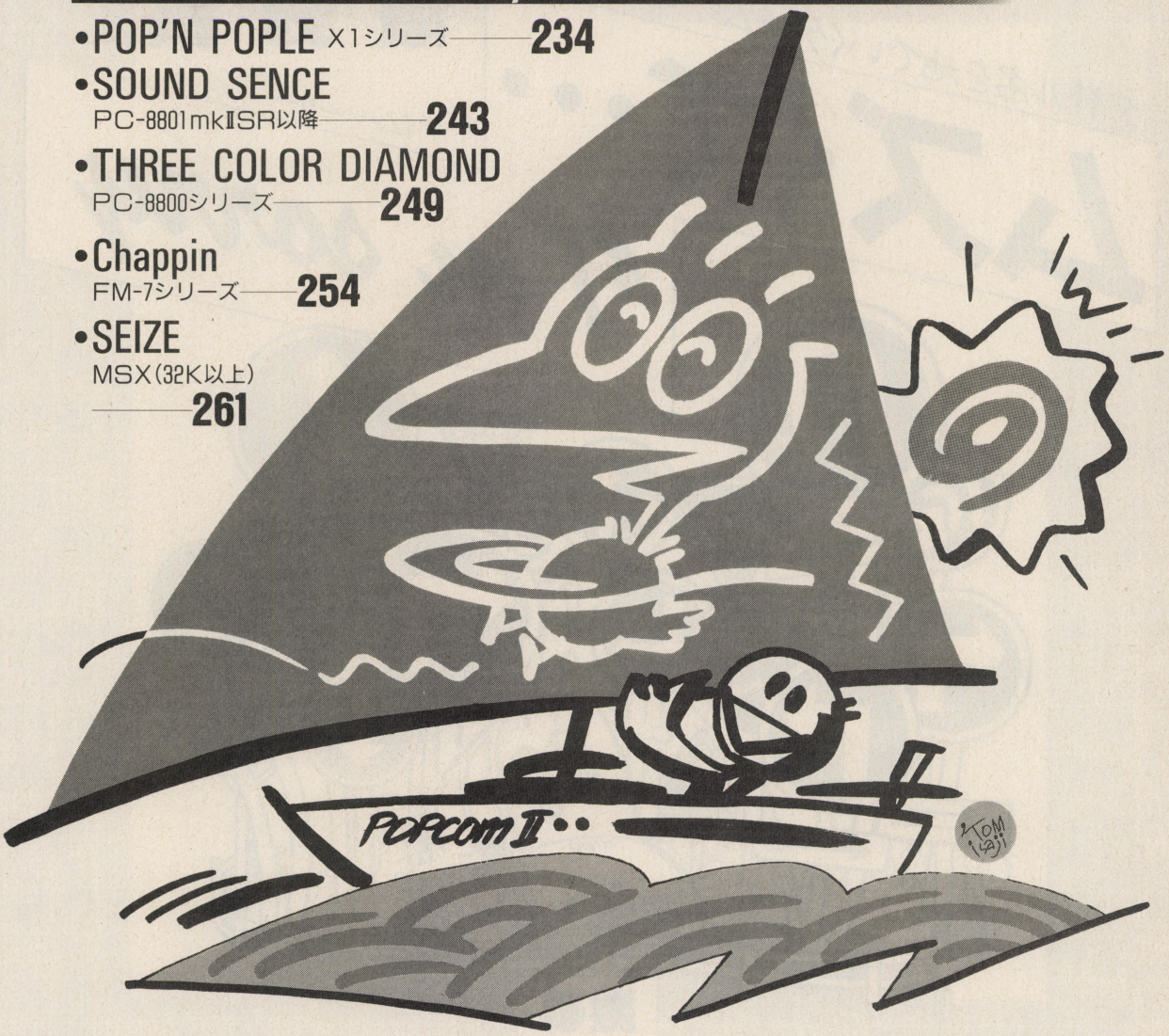
POPCOM

＊作品は返却いたしませんので、必要な方はコピーをとっておいてください。

オリジナルプログラム優秀賞

ムズくて…I'm sorry X1シリーズ——228

- POP'N POPLE X1シリーズ——234
- SOUND SENCE PC-8801mkⅡSR以降——243
- THREE COLOR DIAMOND PC-8800シリーズ——249
- Chappin FM-7シリーズ——254
- SEIZE MSX(32K以上)——261



X1シリーズ
CZ-8CB01

オリジナル プログラム
優秀賞

タイトル名を地でいくゲーム

ムズくて…

アイム・ソーリー

I'm sorry

イラスト／今井雅巳

ピンチヒッター出現

今回のオリジナルプログラムコーナーの担当はぬあぜか私、夢野いずみクンなのでござーますダ。ピンチヒッターというわけなんだけど、向こう40ページ、しばらくつきあってくだせーまし。さあて、いきなり中日小松の150km/hのストレートだ「ズバン！」ということで今月のオリジナルプログラム優秀賞の紹介なのだ。

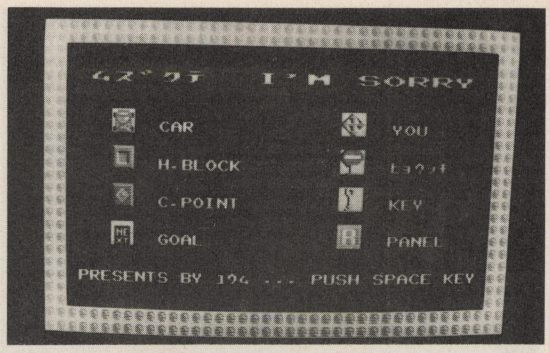
まずゲームの雰囲気をつかんでもらうために画面とキャラクターの写真を見てもらおう。車と標識のキャラクターがあるから「ああ、交通標識かなんかをアイデアにしたゲームかな？」なんてちょっとは察しがついたんじゃないかと思う。作者の遊夢くんは、交通標識のアイデアをそのまま使うのではなくて、いろんな要素を加えてうまーく料理しているね。その料理法とは？　ゲームの説明のなかでくわしく紹介していくことにしよう。

ムズいタイトルだろ…

タイトルは「ムズくて…I'm sorry」だ。〝ムズくて〟などとタイトリングをするあたりはなかなかのセンス。ゲームの内容とじつによくマッチしていてgoodだ。タイトルだっておろそかにしない気持ちが、なかば完成したゲームをいいものにするか、いまいちパッとしないものにしてしまうかの大事な分かれ道になるんだよね。おもしろいゲームには必ずイメージに合ったタイトルがつけられているといってもいいだろう。自分で作ったゲームの内容をしっかり

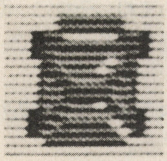
理解することが大切だ。主人公の名前をそのまま使ったりした場合には、ゲーム全体の流れの中で主人公自身がどんなに魅力的かをプレイヤーにアピールする必要があるよね。こんなふうにゲームのおもしろさっていうのは、意外なところに隠れていたりしちゃうのだ。

遊び方。赤い車（CAR）を画面上すべてのC.POINTとKEYとPANELを経由させてゴールへ到着させればOK。CARにはブレーキがなくて、一度走りだしたら止まらないのだ。だから、プレイヤーはあらかじめフィールド上のあちこちに置かれた数種類のパネルを、カーソルキーで上下左右に動くコマを使って押しながら移動してスタートから



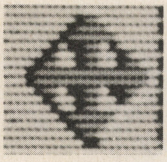
▲キャラクター総出演だっ！

ムズーいキャラクターたち



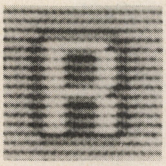
CAR

一度動き始めたらもう止まらないキャラクターなのである。冗談にもいま流行のAT車などとはいうまい……。



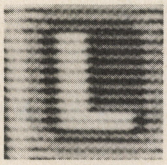
コマ

プレイヤーの分身ともいえるキャラクター。周囲に置かれたPANELなどを自由に動かせる。なぜ緑色なのか？　そこが問題。



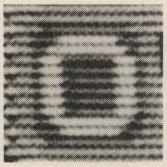
R-PANEL

CARの進行方向を右に曲げるパネル。あんまり右ばかり曲がってもいられない。たまには左折もよろしいようで。



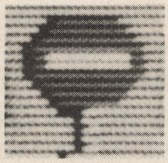
L-PANEL

R-PANELとは逆の働きをするパネル。置き方一つでせっかく設定したコースがだいなしになってしまうこともある。



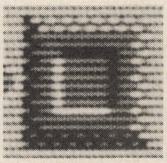
○-PANEL

CARを右の中央に表示してあるPANELの方向に曲げる。前に通過するパネルの方向をよく考えてセットしなくてはいけない。



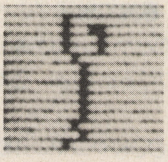
標識

CARの行く手をさえぎるいやあな障害物。KEYをとると消えてしまう人間界にあるまじきとんでもないやつ。



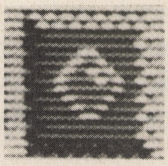
H.BLOCK

単なる障害物という設定だ。いわばショッカーの戦闘員、BF団の団員みたいなものである。



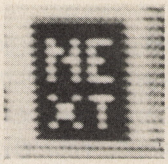
KEY

CARがこれをとるとフィールド上のすべての標識が消える。ちっちゃいながらも金色に光る憎いやつだったりするのだ。



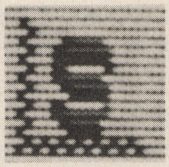
C.POINT

これがうわさのチェックポイント。フィールド上すべてを通過しなくてはいけない。それにしてもパリ・ダカは大変だ。



ゴール

ゴールだ。PANEL、C.POINT、KEYを全部通ると1面クリアだ。さあ、NEXTのマークが待っているぞっと。

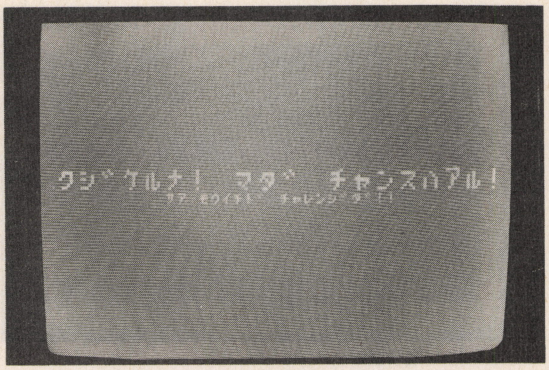


S.BLOCK

コマがこれにタッチするとCARが自動的に動きだすようになっている。誤って触ると、CARがバキュンといっちゃうよ。

POP LOAD

どーも。この間、ぼくのX1turboにFM音源をつけました。おおっ！　なんていい音なんだ！　88とは比べものにならないほどいい音をしているじゃないか！　さすがYM2151だ。買ってよかった。（兵庫県　GAA）‼いい音は生活を明るくする……っていうのがどこかの会社のコマーシャルにあったなあ。



▲もう一度、がんばるっきゃない。

ゴールまで道をつくってやる。そして、道をつくったら、S.BLOCKにCARを接触させてスタートさせる。

CARは、Rのパネルに当たると右に曲がる。Lのパネルに当たると左に曲がる。○のパネルに当たると画面右に表示されているパネルと同じ方向に曲がるようになっている。要するに方向指示だけにはオールマイティーに使えるっていうことだ。しかし、完全にオールマイティーっていうわけじゃあない。このパネルは、CARがRのパネルに当たればRに、Lのパネルに当たればLに変わってしまう(○のときは変わらない)から、RかLのパネルのあとに、○のパネルに当てて方向を変えたいときは注意しなくてはいけない。CARがKEYをとるとフィールド上にあるすべての標識が消えてしまう。コースをつくるときに、標識で道路がふさがれていてもその位置を通る前にKEYをとっていれば道路は通れるようになるわけだ。コースをつくるときは、全体の進行をよく考えておこう。

CARは、標識やH.BLOCK、S.BLOCKやコマ、外壁に当たるとミスで、画面内のすべてのC.POINT、KEY、PANELを通らないでゴールをしてもミスだ。でも、うれしいことにゲームオーバーがない。"GAME OVER"の文字を見慣れてしまった人?には、新鮮に映るかもしれないね。何度でもチャレンジすることができるから途中で失敗してうんざりすることもなさそうだ。

お助けコマンド

パネルなどを移動している最中にまちがってS.BLOCKに接触してしまったときには、スタートまでのカウントの最中にスペースキーを押せばとり消すことができる。それに、パネルの動かし方をまちがえてしまって、もうとり返しのつかないときなんかは、G キーを押せばもう一度その面からやり直すことができる。ESC キーでいまいる面を自動的にクリアしてしまうこともできる。R キーを押すとデモ画面にもどる。なぜ、このようなコマンドがあるかというと、題名のとおりこのゲームはむずかしいのだ。ゲームの選考では、必ずすべての面をクリアするんだけど、たったの15面なのに、ついに最後までクリアできなかったのだ。ワレワレにここまで考えさせるゲームをつくった遊夢くんには拍手だ。彼がいうには「このパズルを解くカギは○のパネルとKEYの使い方にあると思います。最初、車の道筋を考えるのにとまどいますが、2、3回失敗をくり返すと慣れてきますので、根気よくやってみてください。難解さ100倍、おもしろさ1000倍のゲームですから」とのことだ。

ゲームで使用するキー

スペースキー……CARスタートとり消し
テンキー……コマ移動
G……ギブアップ
ESC ……無条件面クリア
R……デモにもどる

プログラムについて

リストどおりに入力して、セーブしてからRUNしよう。最初のPCGの設定を行っているんだけど、一部でマシン語を使っているから注意しよう。660から680行で正しいデータかどうかチェックしているので、もし"DATA ERR"が出たら1290行をもう一度調べてみてね。それに、面データの入力をまちがえると解けない面が出てくるので、入力には細心の注意をしよう。

プログラムの細かい内容は次のようになっているから解析のときに役立ててみてはどうだろう。

10～40行	初期設定
50～100行	画面作成
110～200行	コマメインルーチン
210～310行	CARメインルーチン
320～360行	面クリアサブ
370～390行	ミス処理サブ
400行	CARストップサブ
410～490行	デモ
500～580行	エンディング
590～650行	各種サブ
660～1260行	PCG
1270～1280行	キャラクター設定
1290行	マシン語データ
1300～1590行	面データ

&HE000～&HE030番地　PCG設定用マシン語ルーチンのアドレス

最後に

優秀賞ということで、ホメにホメちぎってきたけど、たった1つ気になったところは、コマを動かすところでちょっとでも長くテンキーを押しているとコマが動きすぎてしまう点だ。これも、操作に慣れてしまえばそんなに問題にはならないだろう。

ということで遊夢くんオメデトウ!

POP LOAD
マルチシミュレーションゲームを全国規模でやってみませんか？　読者とコミュニケーションを大切にする「ACTIVE」に入会すればこういったゲームのほか、会誌発行など、いろんなことが楽しめます。機種、年齢、性別は問いません。入会したい方は60円切手同封で、宮崎県児湯郡新富町大字上富田3400-50　矢野周一まで。

ムズくて…I'm sorry プログラムリスト

```
10 INIT:DEFINT A-Z:CLS4:WIDTH 40:GOSUB "PCG":REPEAT ON:CLICK OFF
20 RESTORE 30:FOR I=0 TO 3:READ A,B:XX(I)=A:YY(I)=B:NEXT
30 DATA 0,-2,-2,0,0,2,2,0
40 GOTO "DEMO":COLOR 7
50 J=0:ON ST RESTORE 1310,1330,1350,1370,1390,1410,1430,1450,1470,1490,1510,1530
,1550,1570,1590
60 CLS:LOCATE 0,0:COLOR 6:IF ST=10 THEN PRINT"SAITO        ... PREMIUM STAGE" ELS
E PRINT"I'M SORRY"
70 COLOR 7:LINE(0,1)-(29,24),"├",BF
80 FOR I=1 TO 10:READ A$:FOR V=1 TO 13:LOCATE V*2,I*2+1:PRINT S$(VAL(MID$(A$,V,1
))):NEXT:NEXT:READ X,Y,L,F,XC,YC,JF
90 LOCATE XC,YC:PRINTK$(L):LOCATE X,Y:PRINT K$(4)
100 COLOR 3:LOCATE 31,3:PRINTUSING "STEP ##";JF:COLOR 6:LOCATE 31,21:PRINTUSING
"STAGE ##";ST:COLOR 7:GOSUB 590
110 S=STICK(0):XT=((S=4)-(S=6))*2:YT=((S=8)-(S=2))*2:C$=SCRN$(X+XT,Y+YT,1)
120 KY$=INKEY$(0):FOR WA=0 TO 60:NEXT
130 IF KY$<>"" AND INSTR("Gg",KY$)<>0 THEN "GIVE UP"
140 IF KY$<>"" AND INSTR("Rr",KY$)<>0 THEN "DEMO"
150 IF ST<>15 AND KY$<>"" AND KY$=CHR$(27) THEN J=JF:GOTO 300
160 IF C$="┼" THEN "MOVE"
170 IF INSTR("aeim▄ |▐├",C$)<>0 THEN XT=0:YT=0:GOTO 200
180 IF INSTR("quy",C$)<>0 THEN B=(ASC(C$)-113)/4:C1$=SCRN$(X+XT*2,Y+YT*2,1):IF C
1$="`" THEN LOCATE X+XT*2,Y+YT*2:PRINT S$(B) ELSE 200
190 LOCATE X,Y:PRINTS$(8):X=X+XT:Y=Y+YT
200 LOCATE X,Y:PRINT K$(4):GOTO 110
210 LABEL "MOVE":LOCATE 10,1:COLOR 2:PRINT" S T A R T ":PLAY 130:PLAY"O4B1R5B1R5
B1R5":IF STRIG(0) THEN PLAY 999:GOTO "STOP" ELSE GOSUB 640:PAUSE 12:COLOR 7:PLAY
 999
220 XZ=XC:YZ=YC:XC=XC+XX(L):YC=YC+YY(L):C$=SCRN$(XC,YC,1)
230 Z=INSTR("`┼}▄├quy▐|",C$):PLAY "O1C2:O2B2:O3D2":ON Z GOTO 310,240,240,240,2
40,240,250,260,270,280,290,300
240 GOTO "GIVE UP"
250 F=-1:GOSUB 590:PLAY "O5B1":L=L+F:J=J+1:IF L=-1 THEN L=3:GOTO 310 ELSE 310
260 F=1:GOSUB 590:PLAY "O5B1":L=L+F:J=J+1:IF L=4 THEN L=0:GOTO 310 ELSE 310
270 GOSUB 590:PLAY "O4B1:O7D1":L=L+F:J=J+1:IF L=-1 THEN L=3:GOTO 310 ELSE IF L=4
 THEN L=0:GOTO 310 ELSE 310
280 PLAY "O6C1:O7B1":J=J+1:GOTO 310
290 J=J+1:GOSUB 640:LOCATE XZ,YZ:PRINT S$(8):GOSUB "CLEAR":GOTO 310
300 IF J=JF THEN LOCATE XZ,YZ:PRINT S$(8):GOTO 320 ELSE "GIVE UP"
310 LOCATE 31,5:PRINTUSING "GET  ##";J:LOCATE XZ,YZ:PRINT S$(8):LOCATE XC,YC:PRI
NT K$(L):PAUSE 1:GOTO220
320 LOCATE XC,YC:PRINT K$(L):GOSUB 650:PAUSE 10:LOCATE 7,13:COLOR 5:PRINT "STAGE
 ";:COLOR 3:PRINTUSING"##";ST;:COLOR 6:PRINT" CLEAR":PAUSE 5
330 PLAY"O5C6D6G6E6F6A6C6B6F6C6F6E6G6D6B6+D6+F6G6B6D6C6D6F6E6G6A6B6F6C6D6E6G6A6D
6-F6-A6-B6D6F6E6D7C8":ST=ST+1
340 COLOR 7:PAUSE 10:CONSOLE 1,24:FOR V=0 TO 19:LOCATE V*2,11:PRINT K$(0):LOCATE
 V*2,13:PRINT K$(2):NEXT:PAUSE 5:FOR V=0 TO 11:LOCATE 0,12:PRINT CHR$(14):LOCATE
 0,13:PRINT CHR$(15):PLAY"O5C1:O6C1:O4F1":PAUSE 1:NEXT:CONSOLE
350 IF ST=16 THEN GOSUB 650:GOTO"ENDING"
360 CGEN:CLS:COLOR 6:CSIZE 3:LOCATE 4,12:PRINT#0"ｻｱｯ! ﾂｷﾞ ｲｯﾃﾐﾖｰ!":PAUSE 20:CSIZ
E:COLOR 7:CGEN1:GOTO50
370 LABEL "GIVE UP"
380 COLOR 7,2:PLAY 100:PLAY"O1G5:O2A5":PLAY 999:LOCATE 12,13:PRINT" MISS!! ":PAU
SE 9:PLAY"O3B5A5G5F5E5D5C5O2B5A5G5F5E5D5C5":PAUSE 9:COLOR 5:CLS
390 CSIZE 3:CGEN:LOCATE 0,12:PRINT#0"ｸｼﾞｹﾙﾅ! ﾏﾀﾞ ﾁｬﾝｽﾊｱﾙ!":PAUSE 15:CSIZE:LOCATE
 10,14:COLOR 6:PRINT "ｻｱ ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾁｬﾚﾝｼﾞﾀﾞ!!":PAUSE 20:COLOR 7,0:CGEN 1:GOTO 50
400 LABEL "STOP":LOCATE 10,1:PRINT " S T O P ! ":COLOR 7:PAUSE 10:LOCATE 10,1:PR
INT STRING$(11,"├"):GOTO 110
410 LABEL"DEMO":CLS:COLOR7:ST=1:PLAY 999
420 LINE(0,0)-(39,24),"├",B:LINE(1,1)-(38,23),"├",B
430 LOCATE 6,7:PRINTK$(0);"  CAR":LOCATE 25,7:PRINT K$(4);"  YOU"
440 LOCATE 6,10:PRINT S$(3);"  H.BLOCK":LOCATE 25,10:PRINTS$(4);"  ﾋｮｳｼｷ"
450 LOCATE 6,13:PRINT S$(5);"  C.POINT":LOCATE 25,13:PRINTS$(6);"  KEY"
460 LOCATE 6,16:PRINT S$(7);"  GOAL":LOCATE 25,16:PRINTS$(0);"  PANEL"
470 GOSUB 640:PAUSE 5:FOR I=0 TO 3:CSIZE 2:COLOR VAL(MID$("1576",I+1,1)):LOCATE
4,4:PRINT#0"ﾑｽﾞｸﾃ  I'M SORRY":PAUSE 4:NEXT:COLOR 7:PAUSE 15:CSIZE
480 FOR I=2 TO 36:LOCATE I,20:PRINT K$(3):PLAY"O1B1B1B1B1:O2C1C1C1C1:O3G1G1G1G1"
:LOCATE I,20:PRINT MID$(" PRESENTS BY ﾕｳA ... PUSH SPACE KEY",I-1,1):LOCATE I,21
:PRINT" ":NEXT:LOCATE 37,20:PRINT" ":LOCATE 37,21:PRINT" "
490 FOR I=0 TO 7:COLOR I:LOCATE 23,20:PRINT"PUSH SPACE KEY":IF STRIG(0) THEN 50
ELSE NEXT:GOTO 490
500 LABEL"ENDING":CLS:COLOR7
510 LINE(0,0)-(39,24),"├",B:CSIZE 2:LOCATE 6,4:PRINT#0"--ﾋｮｳｼｮｳｼﾞｮｳ--":PAUSE 1
520 CSIZE:LOCATE 25,6:PRINT"**** ﾄﾞﾉ":PAUSE 1:LOCATE10,8:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ｲｸﾀﾉ ｺﾝﾅﾝﾃ ｷ
```

リスト続く

POP LOAD

ハ、ハ、ハ。私たちは『イース』を12日間、時間にして、21時間弱でエンディングまで行った。つまり『イース』を解いたのだ。ここでヒント。Rキーで、本を読むようにしよう(なるべく)。ボスは最弱？　最強の武器でなくてもたおせる。というより、最強の武器を使うとたおせない。(岡山県　村瀬ひろみち&中山太郎) ‼よかったね。

```
リヌケ":PAUSE 1
530 LOCATE10,10:PRINT"トキニハ クシ゛ケソウニナリナカ゛ラ":PAUSE 1:LOCATE10,12:PRINT"トキニハ GAMEノ サ
クシャヲ":PAUSE 1
540 LOCATE10,14:PRINT"ウラミナカ゛ラモ モチマエノ コンシ゛ョウト":PAUSE 1:LOCATE 10,16:PRINT"フクツノ セイ
シンテ゛ コノGAMEヲ":PAUSE 1
550 LOCATE10,18:PRINT"シュウリョウ シタコトヲ ミトメマス。":PAUSE 1:COLOR 5
560 LOCATE13,20:PRINT"198* 年 * 月 * 日":PAUSE 3:LOCATE 13,22:COLOR2:PRINT"PROGRAME
R ユウム":PLAY 130:PLAY"O6C1D1G1A1E1B1G1F1D1E1G1A1B1F1D1E1G1A1F1E1F1D1C1C3"
570 REPEAT:UNTIL INKEY$(0)<>"":GOTO "DEMO"
580 END
590 A$=S$((F+1)/2):LINE(31,11)-(34,14),"├",B:LOCATE 32,12:PRINT A$:RETURN
600 LABEL "CLEAR"
610 LOCATE XC,YC:PRINT K$(L):FOR I=3 TO 21 STEP 2:FOR V=2 TO 26 STEP 2
620 IF SCRN$(V,I,1)="■" THEN LOCATE V,I:PRINT S$(8)
630 NEXT:NEXT:LOCATE XC,YC:PAUSE 9:PRINT S$(8):RETURN
640 SOUND 0,130:SOUND 1,0:SOUND 7,62:SOUND 8,16:SOUND 11,60:SOUND 12,65:SOUND 13
,3:RETURN
650 SOUND 0,30:SOUND 1,0:SOUND 7,62:SOUND 8,16:SOUND 11,60:SOUND 12,70:SOUND 13,
2:RETURN
660 LABEL "PCG":COLOR 6:LOCATE 15,12:PRINT"PCG SETTING":COLOR 7:SU=0
670 RESTORE1290:FOR I=0 TO 42:READD$:M=VAL("&H"+D$):POKE&HE000+I,M:SU=SU+M:NEXT
680 IF SU<>4303 THEN PRINT"DATA ERR IN";DTL-20:END ELSE CALL &HE000
690 DEFCHR$(96)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF")
700 DEFCHR$(97)=HEXCHR$("FFE0C087808FCFC70F1F3F383F303038F5F0F0878080C0C0")
710 DEFCHR$(98)=HEXCHR$("FF0703E101F1F3E3F0F8FC1CFC0C2C5C5F0F0FE101012343")
720 DEFCHR$(99)=HEXCHR$("D3D8D8D3878890E02C27272C38372F1FC0C0C0C0808080E0")
730 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("CB1B1BCBE1110907346E4E4741CFCFCF8030303430111090 7")
740 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("FFE3C0808697979700003F7FF9EAE9E8FFE3E0E080129110")
750 DEFCHR$(102)=HEXCHR$("FFF101F2640898980000FE0F9FF77767FFF1010204001000")
760 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("9797978680C0E3FFE8E8E8F97F3F000090109000E0E0E3FF")
770 DEFCHR$(104)=HEXCHR$("98980864F201F1FF6767F79B0DFE0000000000000001F1FF")
780 DEFCHR$(105)=HEXCHR$("E0908887D3D8D8D31F2F37382C27272CE0808080C0C0C0C0")
790 DEFCHR$(106)=HEXCHR$("070911E1CB1B1BCBF8FCFC1C74E4E4340709110143030303")
800 DEFCHR$(107)=HEXCHR$("C7CF8F8087C0E0FF3830303F383F1F0FC0C0808087F0F0FA")
810 DEFCHR$(108)=HEXCHR$("E3F3F101E10307FF5C2C0CFC1CFCF8F043230101E10F0FAF")
820 DEFCHR$(109)=HEXCHR$("FF8F804F261019190000 7FF0F9EFEEE6FF8F804020000800")
830 DEFCHR$(110)=HEXCHR$("FFC7030161E9E9E90000FCFE9F579717FFC7070700498809")
840 DEFCHR$(111)=HEXCHR$("191910264F808FFFE6E6EFD9B07F0000000000000808FFF")
850 DEFCHR$(112)=HEXCHR$("E9E9E9610103C7FF1717179FFEFC0000080908010707C7FF")
860 DEFCHR$(113)=HEXCHR$("FFFFE0CFCFCECECE1F3F60CFCCCCCCCCE0C09F3F3C3D3D3D")
870 DEFCHR$(114)=HEXCHR$("FFFF07F3FB3B3B3BF8FC06E3333333330703F9EC34F4F4F4")
880 DEFCHR$(115)=HEXCHR$("CFCFCECECEE0FFFFCFCCCCCCCC603F1F3F3C3D3D3D9FC0E0")
890 DEFCHR$(116)=HEXCHR$("F3FB3B3B3B07FFFFE333333333306FCF8EC34F4F4F90307")
900 DEFCHR$(117)=HEXCHR$("FFFFE0CFCFCFCFCF1F3F60CECECECECEE0C09F3E3E3E3E3E")
910 DEFCHR$(118)=HEXCHR$("FFFF070303030303F8FC0603030303030703F9FCFCFCFCFC")
920 DEFCHR$(119)=HEXCHR$("CFCFCFCFCFE0FFFFCECECECFCF603F1F3E3E3E3F3F9FC0E0")
930 DEFCHR$(120)=HEXCHR$("030303FBFB07FFFF030303F3F306FCF8FCFCFCF4F4F90307")
940 DEFCHR$(121)=HEXCHR$("FFFFE0C7CFDFDCDC1F3F60C7CFD8D8D8E0C09F3F3F383B3B")
950 DEFCHR$(122)=HEXCHR$("FFFF07F3FBFF1F1FF8FC06E3F31B1B1B0703F9ECF418F8F8")
960 DEFCHR$(123)=HEXCHR$("DCDCDCCFC7E0FFFFD8D8D8CFC7603F1F3B3B3B3F3F9FC0E0")
970 DEFCHR$(124)=HEXCHR$("1F1F1FFBF307FFFF1B1B1BF3E306FCF8F8F8F8F4ECF90307")
980 DEFCHR$(125)=HEXCHR$("FFFCF8F0E8CC8C0001000000000080C00FFFDFBF7E9DDBD7F")
990 DEFCHR$(126)=HEXCHR$("FF7F3F1F5F67630180402010484462 01FFFFFFFFDFEFEFFF")
1000 DEFCHR$(127)=HEXCHR$("0088CCECF0F8FCFE0008080400000000 7FB9DDEDF7FBFDFE")
1010 DEFCHR$(128)=HEXCHR$("0143677F1F3F7F7F0142446810204000FFCFEFFFFFFFFF7F")
1020 DEFCHR$(129)=HEXCHR$("7FBF7FBF78BF7FBF552A000000080808552A000000080808")
1030 DEFCHR$(130)=HEXCHR$("FFFFFFFF0FEFEFEF55AA01020102010255AA0102010201 02")
1040 DEFCHR$(131)=HEXCHR$("7FBF7FBF7FBF55AA0808080F000000000808080F00000000")
1050 DEFCHR$(132)=HEXCHR$("EFEFEFFFFFFF55AA010201E201020100010201E201020100")
1060 DEFCHR$(133)=HEXCHR$("E0C080001F1F00800F1F3F7F7F7F7F3FE0C080001F1F0080")
1070 DEFCHR$(134)=HEXCHR$("0F070301F9F90103F0F8FCFEFEFEFEFC0F070301F9F90103")
1080 DEFCHR$(135)=HEXCHR$("C0E0F0FDFCFDFCF71F0F010101010107C0E0F1FDFDFDFDF0")
1090 DEFCHR$(136)=HEXCHR$("070FFF7FFF7FFFFFF8F08080808080E0070FFFFFFFFFF1F")
1100 DEFCHR$(137)=HEXCHR$("552A000001037 0FFF7FBF7FBE7CB870552A000001020408")
1110 DEFCHR$(138)=HEXCHR$("55AA010281C2E1F2FFFFFFFF7F3F9F4F55AA01028142A152")
1120 DEFCHR$(139)=HEXCHR$("0F07030100000000B078BC7EBF7FAA55080402010000000 0")
1130 DEFCHR$(140)=HEXCHR$("F1E2C182010201000F1F3F7FFFFFAB551122418201020100")
1140 DEFCHR$(141)=HEXCHR$("FFF0F071B1D8ECFC0007068646231101FFF7F6F7F7FBFDFD")
1150 DEFCHR$(142)=HEXCHR$("FF1F1F1D1B376F7F00E0606264C89080FFFF7F7F7FFFFFFF")
1160 DEFCHR$(143)=HEXCHR$("8CFCECDCB87CF0FF7101111214381070 0FDFDFDFDFBFDF7FF")
1170 DEFCHR$(144)=HEXCHR$("637F6F777B7D7FFF9C8090888488280 00FFFFFFFFFFFFFFFF")
1180 DEFCHR$(145)=HEXCHR$("FF9FFFFFE0E9EDEBFFFFFFC0C0C9CDCBFFFFFFC0C0C9CDCB")
1190 DEFCHR$(146)=HEXCHR$("FFF9FFFF07774767FFFFFF0303734363FFFFFF0303734363")
1200 DEFCHR$(147)=HEXCHR$("E9E9E0E9E6E6E9E0C9C9C0C9C6C6C9C0C9C9C0C9C6C6C9C0")
1210 DEFCHR$(148)=HEXCHR$("47770777272727074373037323232303437303732323 2303")
1220 DEFCHR$(149)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF0309050105030 1FFC389858185C3FF")
1230 DEFCHR$(150)=HEXCHR$("FF7FBF78B070B370552A030307040707FF7FBF78B070B370")
```


POP LOAD

暑中お見舞い申し上げます。今年の東京の夏は水不足で大変ですねぇ。かき氷は食べられますか？　ではみなさん、夏バテに気をつけてがんばってください。水を大切に。(大阪府　ＸＹＺ)‼ホント、水がないってのはエライこっちゃ。でもかき氷だけはなくなってほしくないネ。

```
1240 DEFCHR$(151)=HEXCHR$("FFFFFF3F1F1FDF3F55AAC1E2F132C1E2FFFFFF3F1F1FDF3F")
1250 DEFCHR$(152)=HEXCHR$("B87CB370B87CAA55030407070300000B87CB370B87CAA55")
1260 DEFCHR$(153)=HEXCHR$("1F1FDF1F3F3FAB55F132F1F2E10201001F1FDF1F3F3FAB55")
1270 C$=CHR$(29,29,31):K$(0)="ab"+C$+"cd":K$(1)="ef"+C$+"gh":K$(2)="ij"+C$+"kl":
K$(3)="mn"+C$+"op":K$(4)="}￣"+C$+"π_"
1280 S$(0)="qr"+C$+"st":S$(1)="uv"+C$+"wx":S$(2)="yz"+C$+"{|":S$(3)="▂▂"+C$+"▂▂"
:S$(4)="▂▂"+C$+"▇ ":S$(5)="▌▌"+C$+"▌▌":S$(6)="▇▇"+C$+"／￣":S$(7)="|┴"+C$+"┬┤":S$(
8)="｀｀"+C$+"｀｀":S$(9)="┼┤"+C$+"┘└":CGEN 1:RETURN
1290 DATA 21,27,E1,16,20,1E,14,D5,CD,33,00,00,06,08,2B,7E,4F,CB,39,B1,77,10,F7,0
6,03,D1,1C,D5,E5,CD,2B,00,E1,D1,10,F6,14,3E,00,BA,20,DB,C9
1300 REM ├──────────── STAGE 01 ────────────┤
1310 DATA 4444444444444,4344434444344,4434344443344,4443444444344,4434344444344,
4344434443334,8888888888888,8888888888888,7152406838988,8888888888888,16,19,0,1,
26,19,5
1320 REM ├──────────── STAGE 02 ────────────┤
1330 DATA 8838838888847,8888888888884,8833388588388,8838288888888,8832388885838,
8388880588388,8888848888828,8868842988838,8818848883838,8888848588888,8,9,0,-1,1
2,13,11
1340 REM ├──────────── STAGE 03 ────────────┤
1350 DATA 7848888888888,8338883883388,5343234383435,8338883883388,8388601283888,
2848881888888,8388882833833,3888388838383,9383438838883,8888388888888,22,15,1,-1
,26,21,10
1360 REM ├──────────── STAGE 04 ────────────┤
1370 DATA 8888888833388,8282288888888,8238888533388,8838888886888,3085888888888,
8838883388845,8238888888888,8888884858888,8222228388988,7888888388888,4,21,2,1,2
4,19,16
1380 REM ├──────────── STAGE 05 ────────────┤
1390 DATA 8888888988878,8181818888888,8333833333338,8386888888838,8388888452838,
8388888882838,8385888882838,8333383333338,8880888080808,8880888888888,12,17,1,1,
20,21,14
1400 REM ├──────────── STAGE 06 ────────────┤
1410 DATA 8888888885888,8888802218888,8888808818888,8883538353218,8688828888828,
8883838383218,8888485888888,8883838383888,8888888888888,9888888888887,18,13,1,-1
,26,7,17
1420 REM ├──────────── STAGE 07 ────────────┤
1430 DATA 9888888888888,8184444444808,8188185888848,8648844488848,8840808841848,
8048845848848,8848141881811,5188884448188,8888888888844,8884444444847,2,15,0,1,8
,19,19
1440 REM ├──────────── STAGE 08 ────────────┤
1450 DATA 8888888898888,8882868888888,8811088888888,8288828888887,8885858585884,
8858588858888,8880888081108,8881102188088,8882888282218,8888888888888,12,13,0,1,
14,13,30
1460 REM ├──────────── STAGE 09 ────────────┤
1470 DATA 9888888888888,8818281818120,3838088588888,3883033336188,3828858488888,
3383333338804,8888885818888,8883333310828,8888888888818,8888884738888,16,15,0,1,
22,19,21
1480 REM ├──────────── STAGE 10 ────────────┤ ... ｺﾉ STAGEヲ ｾｲﾕｳ ﾆ ｻｻｹﾞﾏｽ
1490 DATA 0000000808087,5888588888888,8585888888888,8858181808888,8858585858888,
8858585858505,8818555855885,8888888858505,8888888888885,9118111811181,22,15,0,1,
2,17,49
1500 REM ├──────────── STAGE 11 ────────────┤
1510 DATA 8888883889888,8881183888818,8858183881888,8848888822818,8868128888818,
3333887823333,8888288884888,8484888884508,8454283880808,8888883888888,18,3,1,1,2
2,7,21
1520 REM ├──────────── STAGE 12 ────────────┤
1530 DATA 8828882888888,8888288828288,8353537353588,8353535353588,8282888288828,
8282888288888,8353535353988,8353535353888,8282828888888,8888888888888,6,11,3,-1,
2,5,32
1540 REM ├──────────── STAGE 13 ────────────┤
1550 DATA 7848558488889,8848888488888,8848188408181,8844884482888,8888888881588,
6888082888868,8080844104488,8088848888488,8080848888418,8888848558488,14,11,3,1,
4,13,23
1560 REM ├──────────── STAGE 14 ────────────┤
1570 DATA 3388888888338,3888888858838,8088288388888,8183883382808,8833318388189,
8083888381828,8188828388888,8858853338088,3888088888838,3388888888337,8,21,2,-1,
26,3,17
1580 REM ├──────────── STAGE 15 ────────────┤
1590 DATA 8888888881888,8008881081888,8885858508088,8018808888888,8985088581188,
8080851808085,8885888881188,8818088881801,8815858581888,7888888881888,8,17,1,1,2
4,9,40
1600 '┌──────────────────────────────────────┐
1610 '│ 「 ｱｽﾞｸﾃ.. I'M SORRY 」   in 1986  5/21 │
1620 '│                                      │
1630 '│ presents by ﾕｳA ... YUKI SAITO FAN CLAB  NO: 19319 │
1640 '│                                      │
1650 '│                ｾｲﾕｳﾍ ｺｺﾛｶﾗ ｱｲﾖ ｺﾒﾃ ｵｸﾘﾏｽ.... │
1660 '└──────────────────────────────────────┘
```

POP LOAD

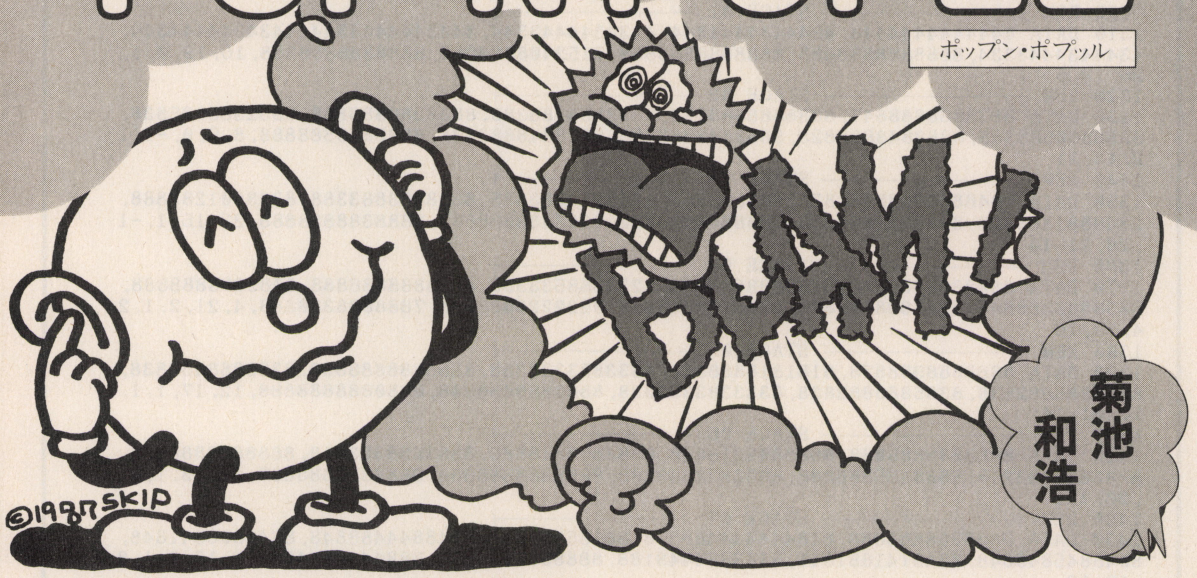
どなたか、「私はこの本で機械語をマスターした」という方、いま使っていなければゆずってもらえませんか？（神奈川県横浜市泉区弥生台22-3グリーンハイム弥生台6-304　長浜洋二）●7月号で「アニメキャラで遊ぶな」という文章があったけど、FCFCがかいたあの絵は、キャラへの一種の愛情表現ではないだろうか？　もっと広い心で接しようぜ。（大阪府　喜屋武論）

SHARP X1シリーズ/Hu-BASIC(CZ-8CB01)

かわいいポップンが爆弾で敵キャラ退治

POP'N POPLE

ポップン・ポプッル



イラスト/TAKAO TOMIOKA

菊池和浩

プログラムの打ちこみ方からゲーム開始まで

PCG定義用プログラムとメインプログラムの2本構成になっている。オールBASICだから、RUNさせたあとで暴走することもないから安心だ。でも慎重を期するために2本とも正しく打ちこんだあとにそれぞれセーブしておこう。ファイルネームはPCG定義用プログラムが〝POP'N PCG〟、メインプログラムが〝MAIN〟。前者をRUNさせれば自動的にメインプログラムをロード、実行して、ゲームがスタートするようになっている。気をつけたいのは、前者のプログラム中で次にロードするメイン側のファイルネームをまちがえないことだ。そうしないと、〝File not found〟や〝Skip……〟なんてメッセージが表示されることになるよ。作者の菊池君のことばを借りると、「ベーシック2本ということで、それもだいぶ長くなってしまったけど、それなりの内容にはしたつもりです。がんばって入力してみてください」ということだ。プログラムリストはちょっと長いけどゲーム内容に興味をもった人は、ぜひ根性でリストを打ちこんでほしい。

▲ブットイ文字がなかなか印象的!?

ここでみんなも経験があるんじゃないかなという話をしよう。長いリストを打ちこむのは、パソコンに親しんでいる人ほどめんどうに感じていることかもしれない。なんでもビギナーのときは一生懸命やるけど、だんだん慣れてくると、つい、おっくうになってしまうものだ。うまく気分転換をするには、1ページなら1ページと、1回に入力する長さを決めて、あとは思いっきり休憩をとるといいだろう。

ゲーム内容&傾向と対策

このゲームはジョイスティックでもテンキーでも遊べる。オープニング時にトリガーかスペースキーかを選択しよう。それぞれの用途は次のとおりだ。

操作： テンキーかスティックで主人公ポップンを移動。トリガーかスペースキーで〝催眠ボンバー〟をフィールドに置く。

フィールドには敵が何びきかいて、ランダムに動きまわっている。キミはポップンをあやつり、敵のそばに近づいて催眠ボンバーをそっと置く。ボンバーは、一定時間たつ

と爆発するようにできているから、敵がボンバーからほとんどはなれていなければ、敵はその場で眠ってしまう。それと同時に下のほうにフラッシュするカベができる。敵はまるで夢遊病者のようで、眠りながらも動きまわってしまう。キミはポップンをうまく動かして敵をおびき寄せながらモンスターをカベの中に閉じこめて封印してしまおう。モンスターの動きのヒントをちょっとだけ説明すると、まず、ある方向に動きだしたモンスターは何かにぶつかるまで同じ方向に動き続ける。そしてぶつかったら、ポップンがいま向いている方向に再び動きだす。この法則をうまく利用しよう。モンスターが眠っている時間は面によってちがうので、なかなかモンスターがついてこないときはあきらめてしまったほうがかしこいかもしれないよ。このゲームのキャラクターはポップンのほかにブロンズナイトとファイターがいて、それぞれ2回ボンバーを食らわせないと眠らないからご用心。さて、作者の強い意気ごみが感じられるなーと思ったのが、ボーナスポップンという隠れキャラクターのようなものだ。各面に1つ用意されていて、ボンバーの爆発で初めて姿を表すようなしかけになっている。ある数字がスーッと一気に気持ちよくアップしたり、ポップンにとってもつよーい力がついたりするんだ。いったいそれがどこにあるかは秘密だよーん、なんちゃって。

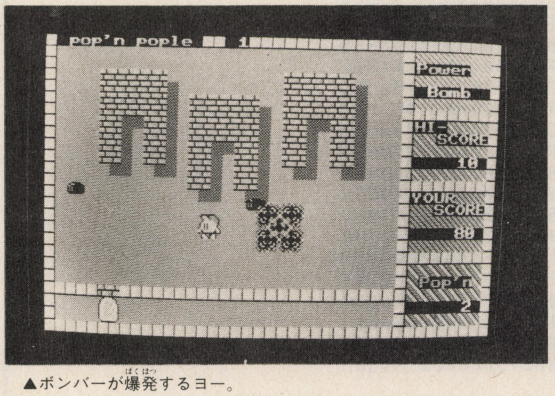
ちょっと気になったこと

ゲームのアイデアはなかなかいいんだけど、敵を誘導して穴に閉じこめるというルールのゲームであるために、ややもすると全体の進行が単調になるきらいがある。敵の動きの特徴が逆にプレイヤーを退屈させる要素になってしまっているということだ。ゲームオーバーになったあと、カウント中にスペースキーを押せばコンティニューしてくれるのは本当にありがたかったりする。1面を解くのに早いと1分や2分でだいじょうぶなんだけど、長いときは5分以上平気でかかってしまうことがある。これでは、全面クリアにはそうとう苦労することになるぞ。1つの面にかけられる時間っていうのは、敵の動きに依存するんじゃなくて、どちらかといえばプレイヤーの自由な行動で決定できるようにするともっといいゲームになったんじゃないかと思う。たとえば、タイマーで一定時間を設けておくなりして、その制限の中でプレイさせるとか、さらに時間内で一定数の敵をたおしたら次の面に行けるとか、もう1つぐらい別の要素をつけ加えてみるとか、いろいろと考えてみるといいかもしれない。やっぱりここまでおもしろいゲームを考えられるだけの実力の持ち主なんだから、アイデアなり料理法なりをもうひとひねりすることができれば、きっとモノホンのゲーム作家になれると思うよ。

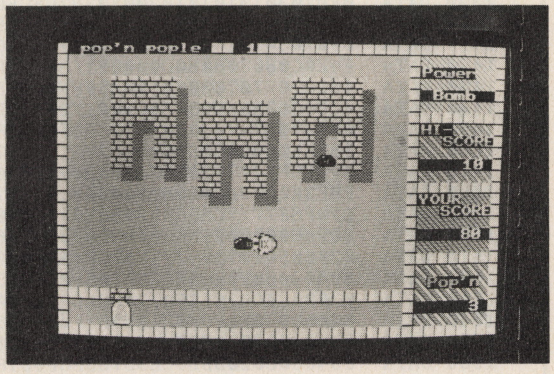
おっとびっくり

キャラクターがカベの陰に入ったときにはちゃんとキャラクターにも影がつくじゃないか。これはすごいテクニックだ。X1の場合はグラフィック画面とテキスト画面との間にプライオリティーがつけられるから、グラフィック画面上に描かれた障害物の前後をテキスト画面上のキャラクターが自由に歩きまわることができたりする。プライオリティー機能なんて、よほどのことがないと使うようなものではないから、これを機にマニュアル片手にいろいろと遊んでみるといいよ。また、このゲームでは、フォントが太くなって、さらに真ん中から上下にそれぞれちがう色がついているんだけど、もはやという感じでこのテクニックも常識になりつつあるのかな？　知らない人のために、文字を太くするテクニックをレクチャーしてしんぜよう。「POP'N POPLE」のプログラムを見ながら理解してほしい。

まず、1040行から1090行までがフォントの定義部分だけども、変数Rは太くしたい文字の最初から最後までのアスキーコードを表している。32はスペースで122は小文字の"z"だ。文字は8×8ドットで構成されているから、太くするには、文字の上から1ライン（横8ドット）ずつビットパターンを読んでいくことから始める。たとえば、1ライン目のビットの構成が2進数で表すと"00100110"だったとしよう。どうすれば、ゲーセン文字がつくれるだろう。簡単簡単、いまのビットパターンを左から右にずらして論理ORしてあげるといいんだ。これを8ライン分くり返せばOKというわけだ。ずらし方は、ビットパターンを表す数値を2倍するか2で割るかのどちらかでいい。たとえば2で割ると"00010011"になる。さあ、実際に「POP'N POPLE」



▲ボンバーが爆発するヨー。



▲ポップンがやられた！

POP LOAD

現在、RPGを友人2人と製作中。最初は単なるスゴロクにしようと思っていたら、いつの間にかRPGになってしまった。できればプログラム化して、オリジナルプログラムに送ろうかなぁとも考えたが、まずムリでしょう。むずかしいもんなぁ、RPGは。（埼玉県　PUP）‼でも努力すれば、いつかはできるんじゃない？

のプログラム中ではどんなやり方をしているかな。POP'N PCGのリストでは、1070行を省いて、1080行を、

DEFCHR$(R)=CC$+CC$+CC$

と書きかえれば文字が太くなるわけだ。

というわけで、これにて。

*　　*　　*

変数リスト（プログラム解析の参考にしてちょ）

X( ), Y( )……ポップンと敵の座標
XX, YY……移動前の座標
F$( )……キャラクター表示用
N……キャラクター表示ナンバーでF$( )の添え字
M( )……キャラクターの向き
J( )……キャラクターの状態
CN( )……キャラクターナンバー
SC……スコア
HS……ハイスコア
LE……残りのポップン
H……キャラクター識別ナンバー
JC( )……敵の眠っている時間
ZX, ZY……敵の初期状態

POP'N POPLE プログラムリスト1

```
1000 ' Pop'n pople PCG
1010 '
1020 WIDTH 40:CLS4:CLICK OFF:DEFINT A-Z:CGEN
1030 COLOR 6:LOCATE 9,10:PRINT "PCG word  setting now":BEEP
1040 FOR R=32 TO 122 :C$=MID$(CGPAT$(R),1,8):CC$=""
1050 FOR RR=1 TO 8:C=ASC(MID$(C$,RR,1)):C=C OR C/2
1060 CC$=CC$+CHR$(C):NEXT
1070 CD$=MID$(CC$,1,4)+STRING$(4,CHR$(0))
1080 DEFCHR$(R)=CC$+CD$+CC$
1090 NEXT
1100 '
1110 COLOR 7:CGEN1:LOCATE 9,10:PRINT "Character setting now":BEEP
1120 RESTORE 1170
1130 FOR R=0 TO 11:   READ C$:DEFCHR$(R)=HEXCHR$(C$):NEXT
1140 FOR R=123 TO 255:READ C$:DEFCHR$(R)=HEXCHR$(C$):NEXT
1145 CGEN1:COLOR 6:LOCATE 9,10:PRINT "Loading  pop'n  pople":BEEP
1150 CFLASH:RUN "MAIN
1160 '
1170 DATA  00010202030F1F1F00010303030F1F1F000001010000060C
1180 DATA  80404080C0F0F8F880C0C080C0F0F8F800808000000000000
1190 DATA  0B3C7EBFFFBFBF3F0F3F7FFFFFFFFFFF04031C52125C53D2
1200 DATA  E8340A050282C9FDE8FCFAFFFEFEFFFF00C8300A0404824A
1210 DATA  03277FFF7F7FFFFF03277FFF7F7FFFFF0102204C10124480
1220 DATA  C0E4FEFFFEFEFFFFC0E4FEFFFEFEFFFF80400432084822O1
1230 DATA  3F3F3F3F1F1F0F033F3F3F3F1F1F0F0308000000000000000
1240 DATA  FCFCFCFCF8F8F0C0FCFCFCFCF8F8F0C0000000000000000000
1250 DATA  BF9F4340A0D0140BFFFF7F7FFFDF1F0B5E412020500C0B00
1260 DATA  FCFDFEFE4C0A34C0FFFFFEFEFCFEF4E05BAA48480034C020
1270 DATA  FFFF7F3F7FFF7733FFFF7F3F7FFF77338044121OOC402201
1280 DATA  FFFFFEFCFCFEFCC8FFFFFEFCFCFEFCC80122480830044880
1290 DATA  FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000000000000000000000
1300 DATA  F7F7F700DFDFDF00E6D5A2009D1A1500F7F7F700DFDFDF00
1310 DATA  0EEAA4400EEAA4400EE44AA00EE44AA00EEEEEE00EEEEEE0
1320 DATA  FEFEFEFEFEFEFE00E0F0F0F0F0F0E000FEFEFEFEFEFEFE00
1330 DATA  83C1E070381C0E07BBDDEE77BBDDEE77BBDDEE77BBDDEE77
1340 DATA  F8F3E3C3C0C0808000030F1F1F1F3D3D000000000F1F3D3D
1350 DATA  3F9F8F8707030303080E0F0F0F078780000000E0F07878
1360 DATA  F8F3E3C3C0C0808000030F1F1F1F3D3D000000000F1F3D3D
1370 DATA  3F9F8F8707030303080E0F0F0F078780000000E0F07878
1380 DATA  C09CDEEFE0C08080001C1E0F0F1F3535000000000F1F3535
1390 DATA  0F07030101010300F0F87CFCFCFCF800000000E0F0F8F8
1400 DATA  C09CDEEFE0C08080001C1E0F0F1F3535000000000F1F3535
1410 DATA  0F07030101010300F0F87CFCFCFCF800000000E0F0F8F8
1420 DATA  F0E0C080808080C0000F1F3E3F3F3F1F00000000070F1F1F
1430 DATA  03397BF707030101003878F0F0F8ACAC00000000F0F8ACAC
1440 DATA  F0E0C080808080C0000F1F3E3F3F3F1F00000000070F1F1F
1450 DATA  03397BF707030101003878F0F0F8ACAC00000000F0F8ACAC
1460 DATA  F8F3E0C0C0C0808000030F1F1F17383F0000000000010383F
1470 DATA  3F9F6F7777C303030080E0F0F0D038F8000000000001038F8
1480 DATA  F8F3E0C0C0C0808000030F1F1F17383F0000000000010383F
1490 DATA  3F9F6F7777C303030080E0F0F0D038F8000000000001038F8
1500 DATA  8020606000F6F6E01D2D6F6F000606001D2D6F6F00060600
1510 DATA  03050501076F7777787CF4E000607070787CF4E000607070
1520 DATA  80404080E0E6EECE3D7D5F0F00060E0E3D7D5F0F00060E0E
1530 DATA  03090C0C016F6F077068ECEC0060600070 68ECEC00606000
1540 DATA  8080C0C0E0F6F6E135351F0F00060601 35351F0F00060601
1550 DATA  030D1B3307DFDFC7F0ECD8B000C0C0C0F0ECD8B000C0C0C0
1560 DATA  8040C0C020DBDDCE3575DFCF00181C0E3575DFCF00181C0E
```


POP LOAD

私の自慢です。『太陽の神殿』を1週間で解き、『めぞん一刻』、『殺人倶楽部』、『カーマイン』も1カ月で解きました。またほかに1日で解いたのは、『北斗の拳』、あと『アルファ』に『ウィル』に、あと3つぐらいかな？　なに？　アホだって？　ふん、ほっとけ。やっぱり『ヴァリス』はおもしろい。あと『セイバー』も簡単だったぜー。（大阪市　ゴンタ3）‼人呼んで、早解きのゴンタ3だな。えらい。

```
1570 DATA  030D0606003777777F8FCF6E600307070F8FCF6E600307070
1580 DATA  C0B0606000ECEEEE1F3F6F67000C0E0E1F3F6F67000C0E0E
1590 DATA  0102030304DBBB77ACAEFBF300183870ACAEFBF300183870
1600 DATA  C0B0D8CCE0FBFBE30F371B0D000303030F371B0D00030303
1610 DATA  01010303076F6F87ACACF8F000606080ACACF8F000606080
1620 DATA  8020606000F6F6E01F2F6F6F000606001F2F6F6F00060600
1630 DATA  03050501076F7777F8FCF4E000607070F8FCF4E000607070
1640 DATA  80404080E0E6EEEE3F7F5F0F00060E0E3F7F5F0F00060E0E
1650 DATA  03090C0C016F6F07F0E8ECEC00606000F0E8ECEC00606000
1660 DATA  FFFFFFFFFFF8F2E8000000000000020800000000000208
1670 DATA  FFFFFFFFFF0F0703000000000000000000000000000000
1680 DATA  FFFFFFFFFFF0CCA0000000000000C2000000000000C20
1690 DATA  FFFFFFFFFF1F0703000000000000000000000000000000
1700 DATA  FFFFFFFFFF8E2C8000000000000020800000000000208
1710 DATA  FFFFFFFFFF0F0301000000000000000000000000000000
1720 DATA  FFFFFFFFFF8F2E8000000000000020800000000000208
1730 DATA  FFFFFFFFFF0F0703000000000000000000000000000000
1740 DATA  F8F0F0F1F0F9F0E000030707040300B000003000000000
1750 DATA  1FCF2FEF2FDF2FD700C0E0E020C000D00000C00000000000
1760 DATA  E0C08307078181C9001E3F7F7F0F37030000180000000000
1770 DATA  DFDF3FBF8F3771A6C0C00080803070A6C0C0000000307026
1780 DATA  FBFBFCFCF0EC8E640303000101OC0E650303000000C0E64
1790 DATA  077B251E1E716D530078FCFEFEF0ECC000001800000000000
1800 DATA  F8F0F0F1F1F9F0E100030707070300B0000000101000001
1810 DATA  1FCF6F6F2FDF2F5700C0E060E0C000500000000000000000
1820 DATA  D0C0C0C0E0FFFFFF110101000000000010000000000000000
1830 DATA  0101010103FFFFFF4040400000000000000000000000000
1840 DATA  80808080C0FFFFFF2828280000000000000000000000000
1850 DATA  0303030307FFFFFF0000000000000000000000000000000
1860 DATA  D0C0C0C0E0FFFFFF1000000000000000100000000000000
1870 DATA  0101010103FFFFFF1414140000000000000000000000000
1880 DATA  D0C0C0C0E0FFFFFF1000000000000000100000000000000
1890 DATA  0101010103FFFFFF0000000000000000000000000000000
1900 DATA  C0878087C2E0E6E61B373737030C0E0E0000000000000000
1910 DATA  DBEDEDED832F3737D8ECECEC8060707000000000000000
1920 DATA  C1911081F8FCF8F0073777070300030700000000000000000
1930 DATA  CEF478FBFF7A3C8FCEF4F8FBFFFA7C8F0E04000307020000
1940 DATA  702001C0E0410200732F1FDFFF5F3EF1702000C0E0400000
1950 DATA  6365E661DF3FDFEFE0ECEEE0C000C0E0000000000000000
1960 DATA  C1878187C2E0E4E41B373737030D0D0C0100010100000000
1970 DATA  5BED6D6DC3CF773FD8EC6CECC0C0F0FC0000000080000000
1980 DATA  FAF0E7EFE8EF07600000000007000000030107OF080F0779
1990 DATA  3F1F0F0F0F0F0F0111000000000C000000008000C0E020E0C03C
2000 DATA  FDF8F7EEE0EC0C6E000000000F0000000100070F000F0F6E
2010 DATA  DF8F07830707833100000000000000000C0E010C8E0E0C03C
2020 DATA  F8F6E8D3C7F7E2B0000000000000000003070813070703 3C
2030 DATA  3F1F8F8707C7C1000000000F000000008000E0F000F0F076
2040 DATA  FDF8F3F7F7F783B400000000000000000010003070707033C
2050 DATA  9F8F0707078780180000000000000000C080E0F0F0F0E01E
2060 DATA  FFBC5B6AABA0AF6F0000436321202E6C0000436223202F6F
2070 DATA  D717EF2FE13E49511010C0C0C0384850101OE020E03E4951
2080 DATA  FF7EBDDC5D586787000081C1414066040000081C041406707
2090 DATA  FF17F777813C52620000C0C080385060001OF070803C5262
2100 DATA  FFE8EFEE813C526200080C0D002040400080F0E013C5262
2110 DATA  FF7EBD3BBA1AE6E1000001830202860000008103820 2E6E0
2120 DATA  EBE8F7F78770DEBE080803030370D8B00808070707708E9E
2130 DATA  FF3DDAD6D505F5F60000C246840474360000C2C6C404F4F6
2140 DATA  2242C2C2448CD8DA0000000000000000003647F3F3640C1E1A
2150 DATA  4141008041E3C787000000000000000000D8C49E9E4CE0F0B0
2160 DATA  608AAC2D2198DDED0000000000000000600E2E6D61181D0D
2170 DATA  3303213131938 39F0000000000000000 3888B4BCBCD8C0C0
2180 DATA  D0D1A9B1B1D3C2FB000000000000000001C112D3D3D1B0303
2190 DATA  0061612202112307000000000000000067074B68618B8B0
2200 DATA  9BA37879B6C7ECE800000100000000061B23797936070F09
2210 DATA  88000C0C246163030000C000000000 30ECE2CFCF36707848
2220 DATA  87B3B4C8F6EEEEEE04232000060C08080733000060E0E0E
2230 DATA  41221D63777777074020106070400000 41221C6070707000
2240 DATA  B7B3D0E6F7F7FBFD34230006040602003733100607070301
2250 DATA  42221D031D8E9E9E4020100018081818422 21C001C8E9E9E
2260 DATA  4244B8C0B871797940403000206161614244380038717979
2270 DATA  EDCD0B67EFEFDFBFC0080800C0808080ECCC0860E0E0C080
2280 DATA  DE66B0C6EEEEEEE0502000060E0200008E4630060E0E0E00
2290 DATA  E1CD2D136F77777720C4040060301010E0CC0C0060707070
2300 DATA  FFFFF1F620C0E0E000000000603C7EFEA0000000603C7EFEA
2310 DATA  FFFFFF1F07030100000000000C0F8FCBC00000000C0E0F0B0
2320 DATA  FFFFE0C0C0C080800000000F1F1F3D3D0000000F1F1F3D3D
2330 DATA  8F07031C080001032070F0FCFFF6747800000080F0F07078
```

リスト続く

POP LOAD

私は一度も‼さんに（‼をなんと読むかわからないが）返事をもらったことがない（もちろん誌上ですけど）。まぁ、今までは新発売レポートもどきのはがきしか出していないからかも……。エアーウルフは最高！（岩手県　Z80）‼そうか、そりゃ悪かったねえ。今度からはちゃんと返事をするようにしよう。

```
2340 DATA  FFFFFFFFFFFFF8F70000000000000000200000000000000002
2350 DATA  FFFFFFFFFFFF0FF70000000000000000000000000000000000
2360 DATA  FFFFFFFFFFFE853A0000000000000138000000000000000000
2370 DATA  FFFFFFFF0FF4B337000000000F0B337000000000000000000
2380 DATA  FFFFFAF0E7EFE8EF0000000000000000000000301070F080F
2390 DATA  FFFF3F1F0F0F0F0F0000000000000000000008000C0E020E0
2400 DATA  FFFFFFFFF8FBFBC3000000000003020000000000000030203
2410 DATA  FFFFEFD717E7C1BE0000001010C000380000001010E000BE
2420 DATA  E7DFBFBF7F7F7F7F00070A153A352A35071F383070606060
2430 DATA  CFF7FBFBFDFDFDFD00C0A050B858A858C0F038181C0C0C0C
2440 DATA  FFFFFFFFE0CE8E0E00000000000E3F7F0000000000000000
2450 DATA  FFFFFFFFFFFFF3F1F0000182424088C000001824240808 00
2460 DATA  0000E0E0C060EEEC0B0BEBEACF070E0C0B0BEBEACF070E0C
2470 DATA  0E0E0E000103073F7EFE7EBCFCF8C00070F070B0F0E0C000
2480 DATA  8000606000F6EEEE3D1D6F6F00060E0E3D1D6F6F00060E0E
2490 DATA  03010D0D076F77777870ECEC006070707870ECEC00607070
2500 DATA  EFDFDFDFCFE7F0FF0811010100000000081000000000000
2510 DATA  ABD5E9D5ABD307FF0040404000000000000000000000000
2520 DATA  7555140000838OC07555555538033E1C0000000000000000
2530 DATA  C0F8505B5300F0FFC7F8F8FB770700000000000000000000
2540 DATA  877836606E5E1CD8000000000000000000077936616E5E1E1A
2550 DATA  010D19091919030F000000000000000000C03CD8CC1CDCC0E0
2560 DATA  B0B78F6F27A86E4E20240C0C2428284830370F6F27286E4E
2570 DATA  095141231F6777070850402010400000095141221C607000
2580 DATA  7F7F7F7F7F7FBFC02A352A352A3F0000606060606607F3F00
2590 DATA  FDFDFDFDFDFDFB07E858A858A8F80000EC0C0C0C0CFCF800
2600 DATA  0000000000000807F7FF5F5F5F57F3F3F7FF5F5F5F57F3F
2610 DATA  1F0F0F0F0F0F0F3FC8C0E0E0E0E0C08088C0E0E0E0E0C080
2620 '
2630 ' 1987 MAY
```

POP'N POPLE プログラムリスト2

```
1000 '/////          Pop'n Pople           /////
1010 '/////       FOR SHARP X-1 SER.       /////
1020 '/////   Program.........K.Kikuchi    /////
1030 '/////       1987. MAY . 17 SUN       /////
1040 '
1050 'Start Setting
1060 DEFINT A-Z:CLICK OFF:WIDTH 40:CLS4:INIT:CGEN1:TEMPO 200
1070 DIM F$(32),X(5),Y(5),CN(5),M(5),FC(35),S(600),C$(11),OX(5),MK(5),JC(4)
1080 DIM ZX(4),ZY(4),J(4),TI(4),K(20),KK(20),C(5),KA(5),BC(360),COM$(7)
1090 '
1100 HS=1
1110 GOSUB 1680:GOSUB 1570
1120 RO=0:GOSUB 3760:GOSUB 1790:RESTORE 4170
1130 XX=0:YY=0:H=1:TN=1:HH=0:SC=0:LE=3:X(1)=9:Y(1)=9:N=5:M(1)=1
1140 CN(1)=1:CN(0)=1:BO=0:IT=1:J(1)=0
1150 GOSUB 1920:GOSUB 1890:GOSUB 1900:GOSUB 1910:LOCATE 11,19:PRINT"GAME START"
1160 PLAY "O4F4CFCDEFGA2RARARG4FFF:O3C4CCCEEEEFFFFFFF"
1170 GOSUB 2080:GOSUB 1950:GOSUB 2460:GOSUB 2430
1180 '
1190 IF TC=KO THEN 1200 ELSE 1250
1200 PLAY "O5E4CECFCFCGCGCFCFCR+CR+F:O4C4RCRCRCRERERFRFRFFF"
1210 BS=(TC*3-UB)*2:IF BS>0 THEN 1220 ELSE 1240
1220 FOR R=1 TO BS:SC=SC+5:GOSUB 1900:PLAY "O7C0":NEXT
1230 IF TC-UB>0 THEN LE=LE+1:PLAY "O7C0RFG":GOSUB 1910
1240 LOCATE X(1),Y(1):PRINTCL$:CLS0:GOSUB 2080:GOSUB 1950:GOSUB 2460:GOSUB 2430
1250 XX=X(1):YY=Y(1):H=1:IF J(1)=1 THEN 3550
1260 ON STICK(S) GOTO 1270,1280,1270,1290,1270,1300,1270,1310,1270
1270 FOR R=1 TO 10:NEXT:GOTO 1340
1280 GOSUB 2290: GOTO 1320
1290 GOSUB 2300: GOTO 1320
1300 GOSUB 2310: GOTO 1320
1310 GOSUB 2320
1320 GOSUB 2460:GOSUB 2420
1330 SOUND 0,100+COU*50:SOUND 1,0:SOUND 8,15
1340 IF STRIG(S) THEN ON IT GOTO 1350,1360,1370 ELSE 1380
1350 IF BO=0 THEN UB=UB+1:GOSUB 2500:GOTO 1380 ELSE 1380
1360 GOSUB 2800:GOTO 1380
1370 UB=UB+1:GOSUB 2870
1380 IF BO=1 AND TIME=>3 THEN GOSUB 2560 ELSE 1400
1390 '
1400 SOUND 8,0
1410 TN=TN+1:IF TH+1<TN THEN TN=2
1420 IF J(TN)=1 THEN 1470
```


POP LOAD

どうも。ヨータムです。じつはぼく、女好きなんです♡　だから、とーぜんスケベ☆　そこで聞いてください。学校で「スケベヨータム」というあだ名をもらいました。そう、あの事件の日から……。近々、名前を変えたいと思う。(栃木県　S.ヨータム) ‼あの事件というのは何？　くわしく説明してくれよ。

```
1430 IF CN(TN)=0 THEN 1400
1440 H=TN:XX=X(H):YY=Y(H)
1450 ON CN(H)-1 GOSUB 3070,3130,3220,3360
1460 GOSUB 2480:GOSUB 2420:GOTO 1250
1470 H=TN:XX=X(H):YY=Y(H)
1480 GOSUB 3450:GOSUB 2490:GOSUB 2420
1490 IF MU=1 THEN JC(H)=JC(H)+1:IF JC(H)=>J THEN 1500 ELSE 1510 ELSE 1510
1500 J(H)=0:JC(H)=0:R2=H:GOSUB 2770
1510 GOTO 1250
1520 END
1530 '
1540 'Sub program
1550 '
1560 'Character Set
1570 FOR R=1 TO 7:PALET R,0:NEXT:PRW 253
1580 LOCATE 10,0:PRINT"Character setting now"
1590 LINE(0,0)-(319,7),PSET,1,BF:CO=0:C$=CHR$(29,29,31)
1600 FOR RR=128 TO 255 STEP 32:FOR R=0 TO 15 STEP 2:CO=CO+1
1610 F$(CO)=CHR$(RR+R)+CHR$(RR+R+1)+C$+CHR$(RR+R+16)+CHR$(RR+R+17):NEXT:NEXT
1620 CL$="{{"+C$+"{{":LINE(0,8)-(15,23),PSET,BF,HEXCHR$("550000AA0000")
1630 LINE(0,8)-(7,15),PSET,0,BF:GET@(0,8)-(15,23),K,1:COLOR 7:GOSUB 1710
1640 LINE(0,0)-(319,7),PSET,0,BF:CLS4:INIT:CGEN1:PALET 1,0:PALET 3,0:PRW 254
1650 PALET 4,7:RETURN
1660 '
1670 'Word set
1680 RESTORE 4130:FOR R=1 TO 7:READ C$:COM$(R)=C$:NEXT:RETURN
1690 '
1700 'Graphic get@
1710 FOR RR=0 TO 1:FOR R=0 TO 5:FOR R1=9 TO 25 STEP 8
1720 CO=R1/8:IF R1=25 THEN CO=4
1730 COLOR CO:POSITION 100,100:PATTERN -8,MID$(CGPAT$(RR*6+R),R1,8)
1740 GET@(100,100)-(107,107),C,CO:PUT@(R*8,RR*8+96)-(R*8+7,RR*8+103),C,XOR,CO
1750 NEXT:NEXT:NEXT:CO=-120:FOR R=0 TO 32 STEP 16:CO=CO+120
1760 GET@(R,96)-(R+15,111),BC(CO),7:NEXT:RETURN
1770 '
1780 'Screen
1790 LINE(0,0)-(39,24),"¯",BF:LINE(1,1)-(30,20),"{",BF:CO=6
1800 LINE(1,22)-(30,23),"{",BF:FOR R=1 TO 19 STEP 6:COLOR CO
1810 LINE(32,R)-(38,R+4),"π",BF:CO=CO-1:NEXT:COLOR 6
1820 LOCATE 32,2:PRINT"Power":COLOR 6
1830 LOCATE 32,7:PRINT"HI-":LOCATE 34,8:PRINT"SCORE":COLOR 5
1840 LOCATE 32,13:PRINT"YOUR":LOCATE 34,14:PRINT"SCORE":COLOR 4
1850 LOCATE 33,20:PRINT"Pop'n":COLOR7:RETURN
1860 LINE(0,21)-(30,21),"¯",BF:RETURN
1870 '
1880 'Print Hi SC LE
1890 LOCATE 32,10:PRINTUSING"#####0 ";HS:RETURN
1900 LOCATE 32,16:PRINTUSING"#####0 ";SC:RETURN
1910 LOCATE 32,22:PRINTUSING"###### ";LE:RETURN
1920 LOCATE 32,4:PRINT COM$(NO):RETURN
1930 '
1940 'write block  (scroll)
1950 UB=0:GOSUB 1860:PRW :PALET 1,0:FOR R=1 TO 10:C$(R)=BIN$(VAL("&H"+C$(R)))
1960 C$(R)=STRING$(15-LEN(C$(R)),"0")+C$(R):GET@(1,3)-(30,20),S
1970 PUT@(1,1)-(30,18),S:COLOR 7:LINE(1,19)-(30,20),"{",BF
1980 FOR RR=1 TO 15:IF MID$(C$(R),RR,1)="1"THEN 1990 ELSE 2010
1990 CREV CR:COLOR CC:LINE(RR*2-1,19)-(RR*2,20),CHR$(CN+123),BF:CREV
2000 SOUND 0,200:SOUND 1,2:SOUND 8,15:GOSUB 2240
2010 NEXT:NEXT:COLOR 7:LINE(1,22)-(30,23),"{",BF
2020 LINE(16,168)-(255,175),PSET,0,BF:LINE(248,16)-(255,175),PSET,0,BF
2030 PLAY"O7C2:O8C2":PRW 254:LOCATE 1,0:COLOR 6:PRINT" pop'n pople "
2040 X(1)=1:Y(1)=19:H=1:LOCATE 16,0:COLOR 7:PRINTUSING "##",RO
2050 NO=1:GOSUB 1920:RETURN
2060 '
2070 'read mapdata cc,cn,tc,th,tz [6],pt [4] & e.t.c set
2080 RO=RO+1:IF RO=31 THEN PRW:CLS0:RETURN 3980
2090 BO=0:FOR R=1 TO 11:READ C$(R):NEXT:CO=0:Z$=C$(11):PTC=0
2100 CC=VAL(MID$(Z$,1,1))  :CN=VAL(MID$(Z$,2,1))  :TC=VAL(MID$(Z$,3,1))
2110 TH=VAL(MID$(Z$,4,1))  :TZ$=(MID$(Z$,5,6))    :PT$=STRING$(4,MID$(Z$,11,4))
2120 B=VAL(MID$(Z$,17,1))  :CR=VAL(MID$(Z$,18,1)):J=VAL("&H"+MID$(Z$,19,1))
2130 X(0)=VAL("&H"+MID$(Z$,15,1))*2-1:Y(0)=VAL("&H"+MID$(Z$,16,1))*2-1
2140 CN(0)=1:IT=1:J(0)=0
2150 IF X(0)=-1 THEN X(0)=INT(RND*29)+1:Y(0)=INT(RND*19)+1
2160 FOR R=2 TO 4:CO=CO+2:H=R:ZX(R)=VAL("&H"+MID$(TZ$,CO-1,1))*2-1
2170 ZY(R)=VAL("&H"+MID$(TZ$,CO,1))*2-1:GOSUB 2190:NEXT:KO=0:RETURN
2180 '
2190 PTC=PTC+1:IF PTC>TH THEN PTC=PTC-1:CN(H)=0:RETURN ELSE 2210
```

リスト続く

POP LOAD

7月号の松本さんの意見に大賛成です。ＦＣＦＣの軽薄なイラストで、気分を悪くしている人が多いと思いますよ。まあ、こういうことをやっているのはＦＣＦＣの人たちだけじゃないと思いますが……。絶対にやめてもらいたいです。（千葉県　太一郎）‼談話室のほうでも、いずれとりあげられるかもしれません、この話題は。

```
2200 PTC=PTC+1:KO=KO+1:IF TC-KO<TH THEN CN(H)=0:RETURN 1190
2210 X(H)=ZX(H):Y(H)=ZY(H):J(H)=0:M(H)=INT(RND*4)+1
2220 CN(H)=VAL(MID$(PT$,PTC,1)):JC(H)=0:RETURN
2230 '
2240 PUT@(RR*16,R*16)-(RR*16+15,R*16+15),K,PSET,1
2250 PUT@(RR*16-8,R*16-8)-(RR*16+7,R*16+7),KK,PSET,1
2260 SOUND 8,0:RETURN
2270 '
2280 'plus & minus
2290 M(H)=1:Y(H)=Y(H)+1:X=X(H):Y=Y(H)+1:X1=X+1:Y1=Y:GOSUB 2340:RETURN
2300 M(H)=2:X(H)=X(H)-1:X=X(H):Y=Y(H)  :X1=X:Y1=Y+1:GOSUB 2340:RETURN
2310 M(H)=3:X(H)=X(H)+1:X=X(H)+1:Y=Y(H):X1=X:Y1=Y+1:GOSUB 2340:RETURN
2320 M(H)=4:Y(H)=Y(H)-1:X=X(H):Y=Y(H)  :X1=X+1:Y1=Y:GOSUB 2340:RETURN
2330 '
2340 H$=CHARACTER$(X,Y):H1$=CHARACTER$(X1,Y1)
2350 ON (H$="{")*(H1$="{")*(Y(H)<20)*(-1) GOTO 2390
2360 MU=1:IF CN(H)=5 AND J(H)=0 THEN 2380 ELSE 2370
2370 X(H)=XX:Y(H)=YY:IF J(H)=1 THEN RETURN
2380 IF (H$>"π" AND H$<" ") OR  (H1$>"π" AND H1$<" ") THEN J(1)=1 ELSE RETURN
2390 MU=0:RETURN
2400 '
2410 'put character
2420 LOCATE XX,YY:PRINT CL$
2430 LOCATE X(H),Y(H):PRINT F$(N):RETURN
2440 '
2450 'keisan "N"
2460 IF COU=1 THEN COU=0 ELSE COU=1
2470 N=M(1)*2-COU  :RETURN
2480 N=CN(H)*4+M(H):RETURN
2490 N=CN(H)+25    :RETURN
2500 '
2510 'put bomb
2520 FOR R=0 TO 255 STEP 16:SOUND 0,R:SOUND 1,0:SOUND 8,15:NEXT:SOUND 8,0
2530 BO=1:XX=X(1):YY=Y(1):ON M(1) GOSUB 2290,2300,2310,2320
2540 BB=0:BX=X(1):BY=Y(1):GOSUB 2610:X(1)=XX:Y(1)=YY:TIME=0:RETURN
2550 '
2560 BO=0:BB=0:GOSUB 2590:BBX=BX:BBY=BY:BB=120:FOR R=1 TO 4:GOSUB 2610:NEXT
2570 FOR R1=1 TO 2:FOR BX=BBX-1 TO BBX+1 STEP 2:FOR BY=BBY-1 TO BBY+1 STEP 2
2580 BB=240:GOSUB2610:NEXT:NEXT:BX=BBX:BY=BBY:GOSUB 2610:NEXT:GOSUB2630:RETURN
2590 SOUND 8,0:PALET 1,6:SOUND 2,247:SOUND 3,7:SOUND 4,207:SOUND 5,7
2600 SOUND 11,125:SOUND 12,200:SOUND 13,0:SOUND 9,16:SOUND 10,16:PALET 1,0
2610 PUT@(BX*8,BY*8)-(BX*8+15,BY*8+15),BC(BB),XOR,7:RETURN
2620 '
2630 FOR R2=0 TO TH+1:IF CN(R2)=0 THEN 2650
2640 IF X(R2)>BBX-3 AND X(R2)<BBX+3 AND Y(R2)>BBY-3 AND Y(R2)<BBY+3 THEN 2670
2650 NEXT:IF J(0)=1 AND CN(0)=1 THEN 2930 ELSE RETURN
2660 '
2670 IF CN(R2)=4 THEN IF X(R2)=BBX AND Y(R2)=BBY THEN 2690 ELSE 2650
2680 IF CN(R2)=5 THEN O(R2)=O(R2)+1:IF O(R2)=2 THEN O(R2)=0:GOTO 2690 ELSE 2650
2690 IF J(R2)=0 THEN J(R2)=1:GOSUB 2720:SC=SC+CN(R2) ELSE J(R2)=0:GOSUB 2770
2700 PLAY "O7C0RCED":GOSUB 1900:GOTO 2650
2710 '
2720 IF R2=1 OR R2=0 THEN RETURN
2730 OX(R2)=(INT(RND*15)+1)*2-1:IF SCRN$(OX(R2),22,2)<>"{{" THEN 2730
2740 IF SCRN$(OX(R2)-1,21,1)="{"OR SCRN$(OX(R2)+2,21,1)="{" THEN 2730
2750 IF SCRN$(OX(R2),21,2)<>"￣￣" THEN 2730
2760 CFLASH 1:LOCATE OX(R2),21:PRINT "{{":CFLASH:RETURN
2770 LOCATE OX(R2),21:PRINT"￣￣":RETURN
2780 '
2790 'put destroy
2800 SOUND 8,0:X3=X(1):Y3=Y(1):ON M(1) GOSUB 2290,2300,2310,2320
2810 IF (H$="{") AND (H1$="{") THEN X(1)=X3:Y(1)=Y3:RETURN 1350
2820 IF H$=CHR$(CN+123) OR H1$=CHR$(CN+123) THEN 2830 ELSE 2840
2830 PLAY "O8C0F":LOCATE X,Y:PRINT "{":LOCATE X1,Y1:PRINT "{"
2840 X(1)=X3:Y(1)=Y3:RETURN
2850 '
2860 'put Thunder
2870 FOR R=255 TO 0 STEP -5:SOUND 0,R:SOUND 1,0:SOUND 8,15:NEXT
2880 FOR R=1 TO 20:PALET 0,6:PALET 0,0:SCROLL (INT(RND*7)+1)-4:NEXT:SCROLL 0
2890 FOR R2=2 TO TH+1:IF CN(R2)<>0 AND J(R2)=0 THEN J(R2)=1:GOSUB 2730
2900 NEXT:RETURN
2910 '
2920 'put Bonus pop'n
2930 CN(0)=0:SC=SC+10:GOSUB 1900:FOR R=1 TO 20:PLAY "O8C0R"
2940 LOCATE X(0),Y(0):PRINT F$(32)
2950 PAUSE 1:LOCATE X(0),Y(0):PRINT CL$:NEXT
2960 NO=B+1:CFLASH1:GOSUB 1920:CFLASH
```

＊注意　2380行のスペースをもつダブルクォーテーションの中は、スペースではなく、カナキー＋シフトキー＋□キーを入力すること

POP LOAD

工藤静香ちゃんて、自分のきらいなところは？ってきかれて、すぐ泣いちゃうとこっていったそうです。それからあの作詞家秋元康氏がいちばん最初に買った車はサニーだったそうです。でも今はベンツ560に乗ってたりするのであった。今度、Be-1買うんだって。(群馬県　毒中毒with F) ‼なかなかの情報マンぶりで、たいへんけっこう。ところで、with Fって何のこと？

```
2970 ON B GOTO 2980,2990,3000,3010,3020,3030
2980 FOR R=1 TO 20:SC=SC+1:GOSUB 1900:PLAY "O6D0":NEXT:RETURN
2990 FOR R=1 TO 50:SC=SC+1:GOSUB 1900:PLAY "O7D0":NEXT:RETURN
3000 LE=LE+1 :GOSUB 1910:PLAY "O7C0RFG"      :RETURN
3010 LE=LE+2 :GOSUB 1910:PLAY "O7C0RFGRCRFG":RETURN
3020 IT=2:RETURN
3030 IT=3:RETURN
3040 '
3050 'teki move pattern
3060 '///       slime
3070 IF INT(RND*15)+1=1 THEN M(H)=INT(RND*4)+1
3080 ON M(H) GOSUB 2290,2300,2310,2320
3090 IF MU=1 THEN M(H)=INT(RND*4)+1
3100 RETURN
3110 '
3120 '///       dinosaer
3130 ON INT(RND*2)+1 GOTO 3140,3170
3140 R=SGN(X(1)-X(H)):IF R=0 THEN 3170
3150 IF R=1 THEN GOSUB 2310 ELSE GOSUB 2300
3160 GOTO 3190
3170 R=SGN(Y(1)-Y(H)):IF R=0 THEN 3140
3180 IF R=1 THEN GOSUB 2290 ELSE GOSUB 2320
3190 RETURN
3200 '
3210 '///       bronze knight
3220 ON MK(H) GOTO 3230,3260
3230 R=SGN(X(1)-X(H)):IF R=0 THEN 3290
3240 IF R=1 THEN GOSUB 2310 ELSE GOSUB 2300
3250 GOTO 3280
3260 R=SGN(Y(1)-Y(H)):IF R=0 THEN 3290
3270 IF R=1 THEN GOSUB 2290 ELSE GOSUB 2320
3280 IF MU=1 THEN 3290 ELSE 3330
3290 IF MK(H)=1 THEN MK(H)=2 ELSE MK(H)=1
3300 KA(H)=KA(H)+1:IF KA(H)>5 THEN KA(H)=0 ELSE 3330
3310 J(H)=1:X(H)=(INT(RND*15)+1)*2-1:Y(H)=(INT(RND*10)+1)*2-1
3320 X=X(H):X1=X(H)+1:Y=Y(H):Y1=Y(H):GOSUB 2340
3330 J(H)=0:RETURN
3340 '
3350 '///       king fighter
3360 ON INT(RND*2)+1 GOTO 3370,3400
3370 R=SGN(X(1)-X(H)):IF R=0 THEN GOSUB 3400:GOSUB 3410:RETURN
3380 IF R=1 THEN GOSUB 2310 ELSE GOSUB 2300
3390 RETURN
3400 R=SGN(Y(1)-Y(H)):IF R=0 THEN GOSUB 3370:GOSUB 3380:RETURN
3410 IF R=1 THEN GOSUB 2290 ELSE GOSUB 2320
3420 RETURN
3430 '
3440 '///       J(H)=1
3450 ON M(H) GOSUB 2290,2300,2310,2320
3460 IF MU=1 THEN M(H)=M(1)
3470 IF Y(H)=19 THEN 3480 ELSE RETURN
3480 IF OX(H)<>X(H) THEN RETURN
3490 LOCATE OX(H),22:PRINTF$(31):LOCATE OX(H),21:COLOR CC:CREV CR
3500 PRINT CHR$(CN+123,CN+123):CREV:COLOR 7:LOCATE XX,YY:PRINT CL$
3510 PLAY"O7F0RDRFRD":SC=SC+CN(H)*3:GOSUB 1900:J(H)=0:GOSUB 2200
3520 RETURN
3530 '
3540 'KO pop'n
3550 FOR RR=1100  TO 200 STEP-150:FOR R=1 TO 8:LOCATE X(1),Y(1):PRINT F$(R)
3560 TEMPO RR:PLAY "O5C0RGR":NEXT:NEXT:LOCATE X(1),Y(1):PRINT F$(25):PAUSE10
3570 FOR R=1 TO TH+1:LOCATE X(R),Y(R):PRINT CL$:X(R)=ZX(R):Y(R)=ZY(R):IT=1
3580 NEXT:X(1)=1:Y(1)=19:LE=LE-1:GOSUB 1910:IF LE>0 THEN 3590 ELSE 3640
3590 NO=1:GOSUB 1920:IF BO=1 THEN BB=0:GOSUB 2610:BO=0
3600 TEMPO 200:FOR R=1 TO TH+1:GOSUB 2480:GOSUB 2420:NEXT:J(1)=0
3610 PAUSE 5:PLAY "O7C2:O8C2":GOTO 1250
3620 '
3630 'game over
3640 CLS0:COLOR 3:LINE(1,1)-(30,20),"|",BF:COLOR 7
3650 LOCATE 10,10:PRINT " GAME OVER ":R=0
3660 PLAY "O4C4EGBRDFAO5CRRFEDCRRRR"
3670 IF HS<SC THEN HS=SC:PLAY "O5C2RC1RCRC4C:O4E2RE1RERE4E":GOSUB 1890
3680 LOCATE  3,13:PRINT " Hit any key to Continue ":TIME=0:KEY0,""
3690 A$=INKEY$:IF A$="" THEN IF STRIG(1) THEN 3720 ELSE 3700 ELSE 3720
3700 LOCATE 7,16:COLOR 6:PRINTUSING"  Count down ###  ",20-TIME:COLOR 7
3710 IF TIME=>20 THEN GOTO 1120 ELSE 3690
3720 RESTORE 4170:FOR R2=1 TO RO-1:FOR RR=1 TO 11:READ C$:NEXT:NEXT:RO=RO-1
3730 GOTO 1130
```

リスト続く

POP LOAD

お久しぶり！　Ⓔです。6月25日～27日は修学旅行に行っておりました。もち、京都&奈良。疲れた、疲れた。でも、ホントに楽しかった。見るべきものはちゃんと見てきました。八ツ橋はおいしい。（東京都　Ⓔ）!!お疲れさま。でも、楽しい思い出となるでしょう。よかったネ。

```
3740 '
3750 'Start Demo
3760 CLS4:COLOR 3
3770 LINE(1,12)-(38,24),"|",BF:LINE(1,0)-(38,1),"|",BF:COLOR 7
3780 CSIZE3:LOCATE 14,4:PRINT #0"Pop'n"
3790 LOCATE 16,8:COLOR 6:PRINT #0"Pople":CSIZE0:COLOR 7
3800 LOCATE 11,18:PRINT " POPCOM-SOFT 1987 "
3810 CO=5:FOR R=15 TO 27 STEP4:CO=CO+4:LOCATE R,14:PRINT F$(CO):NEXT
3820 LOCATE 11,14:PRINT F$(2):COLOR 6
3830 LOCATE 14,21:PRINT " Hit any key ":COLOR 7:KEY0,""
3840 R=1:TIME=0:GOTO 3930
3850 '
3860 CLS4:CSIZE 3
3870 COLOR 7:LOCATE  8,6:PRINT#0"Pop'n Pople"
3880 COLOR 6:LOCATE 2,10:PRINT#0"Program  K.Kikuchi"
3890 COLOR 3:LOCATE 2,14:PRINT#0"For SHARP X-1 ser."
3900 COLOR 1:LOCATE 8,18:PRINT#0"Hit any key":PALET 5,5
3910 CSIZE:R=2:TIME=0:KEY0,"":COLOR 7:GOTO 3930
3920 '
3930 IF INKEY$="" THEN 3940 ELSE S=0:CLS4:RETURN
3940 IF STRIG(1) THEN S=1:CLS4:PALET 5,5:RETURN
3950 IF TIME=>15 THEN IF R=1 THEN 3860 ELSE 3760 ELSE 3930
3960 '
3970 'All round clear
3980 FOR R=1 TO 14:LOCATE 0,13:PRINT CHR$(14,15):PLAY "O7C0":PAUSE 1:NEXT
3990 LINE(0,0)-(39,24),"{",BF
4000 LINE(0,0)-(39,24),"¯",B
4010 COLOR 7:LOCATE 10,3:PRINT " Congraturations "
4020 COLOR 6:LOCATE 8,5:PRINT " 30-STAGE ALL CLEAR ! "
4030 COLOR 7:LOCATE 16,10:PRINT F$(2)
4040 LOCATE 18,10:PRINT F$(26)
4050 LOCATE 10,15:PRINT " Thank you pop'n "
4060 LOCATE 12,19:PRINT " GAME OVER "
4070 LOCATE 15,22:PRINT " fin. ":KEY0,""
4080 PLAY "O4F5EDCREFGRAGFRFRFFRR":PAUSE 10:KEY0,""
4090 IF INKEY$="" THEN IF STRIG(1) THEN 4100 ELSE 4090 ELSE 4100
4100 IF HS<SC THEN HS=SC
4110 GOTO 1120
4120 '
4130 'Word data
4140 DATA " Bomb  "," +200  "," +500  ","LEFT+1 ","LEFT+2 "
4150 DATA "Destroy","Thunder"
4160 'block data
4170 DATA 0000,1C1C,1DDC,15D4,1554,0140,0000,0000,0000,0000,31334485C422220010F
4180 DATA 0080,0080,7EBF,2AAA,0AA8,22A2,0A28,0080,0220,0000,532222E2E222228761F
4190 DATA 0000,0000,1986,1C8E,0E66,1766,3306,0000,6DB7,0000,73331588C922220020A
4200 DATA 0000,0410,0000,3E3E,2B6A,0808,1C1C,1414,1414,1634,7111888888222285511A
4210 DATA 0888,0888,1DDC,7777,1DDC,0000,01C0,01C0,0140,0000,54334484C4333388518
4220 DATA 0000,29CA,03E0,2FFA,0888,2EBA,0C18,1DDC,15D4,0000,544255B5B5222389308
4230 DATA 0080,388E,0080,3496,0410,3496,0080,388E,0080,0080,64338535E5333300218
4240 DATA 0000,0000,07F0,0FF8,1EBC,1EBC,1FFC,0FF8,0000,0000,014269A989222200203
4250 DATA 2412,1224,4949,2412,1224,4949,2412,1224,4949,0000,52338111F1332200615
4260 DATA 0208,2492,4924,1249,2492,0924,1248,2492,4924,0208,741111111133330030F
4270 '
4280 DATA 7777,7777,0000,1554,1414,1004,1004,1004,0000,0000,21334181C1333300405
4290 DATA 0000,7FFF,0000,7FFF,0000,6EBB,2AAA,2AAA,2AAA,0000,71332181E145450020A
4300 DATA 0000,0080,0220,0080,0550,0080,0220,0080,0000,0000,51332181E1444485613
4310 DATA 7FFF,4141,5F7D,5005,5F7D,4141,7DDF,2412,37F6,0000,62338244B43333C8518
4320 DATA 0000,398E,4250,324C,0A42,719C,0000,7FFF,0000,0000,34435684F4444500605
4330 DATA 01E0,0330,0618,0618,0030,00E0,00C0,0000,00C0,00C0,1311838383444483405
4340 DATA 0000,0000,0000,3555,2AAA,2000,2000,2000,2000,38E3,24338898A8333300614
4350 DATA 0000,7FFF,5B6D,0000,7FFF,5B6D,0000,7FFF,5B6D,0000,6133215171343429513
4360 DATA 5555,2AAA,5555,2AAA,5555,2AAA,0000,0000,0000,0000,62222181E1444400616
4370 DATA 0000,0000,2AAA,0000,1414,0000,7FFF,0000,0000,0000,31118181812222D740F
4380 '
4390 DATA 0000,2800,2A80,2AA8,2AAA,2AAA,5556,0002,3FFC,2000,633321416122220020F
4400 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,43628346C6454500312
4410 DATA 4001,2002,2002,180C,0630,01C0,0000,0000,0000,37F6,631181818144448A615
4420 DATA 0000,5555,5DDD,0000,5555,7777,0000,55D5,5DDD,0000,33634282C255558841A
4430 DATA 0000,0E78,1140,1140,0178,0204,0404,1804,1F78,0000,2311848484555550031F
4440 DATA 0000,3FFE,3F7E,3F7E,1F7C,0F78,01C0,0000,2552,1DDC,513311F184335589618
4450 DATA 0000,719C,4A52,4A52,719C,4010,1980,225A,2255,1995,325253A3F3234286508
4460 DATA 0000,0000,3B76,3F7E,3E7C,3E7C,3F7E,3B76,0000,0000,31621685EA444400215
4470 DATA 0000,2AAA,3FFE,0000,7FFE,0000,3FFF,0000,7FFE,0000,5242927272444432608
4480 DATA 0000,0000,0002,3002,4002,764E,4552,34CE,0000,0000,434182828223450011 3
4490 '
4500 'END
```


POP LOAD

飯島真理さんのCD買っちゃった。1年半ぶりかしら。いつもいろんな「色」を見せてくれる真理さんだけど、今度はBlueでしたネ。次はどんな「色」を見せてくれるか楽しみね。(石川県　森村麻弥) ‼ぼくはCDは持ってないけど、「わくわく動物ランド」っていうテレビ番組の主題歌「1gの幸福」って歌、好きでしたネェ。

PC-8801 mkⅡ SR以降
N88-BASIC V2 DISK VERSION

音のパズル

サウンド・センス

SOUND SENSE

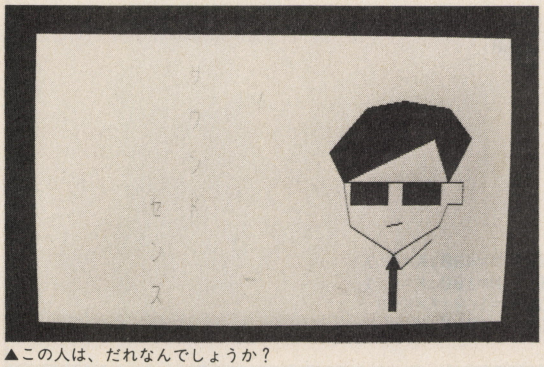
川上智

イラスト／今井雅巳

才能が要求されますゾ

このゲームは簡単にいうとトランプの神経衰弱を音楽でやっちゃおうというものだ。まず、プログラムをリストどおりに入力してRUN。すると、タイトル画面になるので、タイトル音楽が終了したら迷わずスペースキーをポンとたたこう。「Wait a moment」の表示が出たあと、いっしょに遊ぶ人数やプレイヤーの名前をきいてくるので入力してやる。選べる人数は1～3人で、1を選ぶとコンピュータとの対戦モードになるのだ。次に名前を8文字以内で入力してやる。入力し終わったら「ヨロシイデスカ」ときいてくるので、よい場合は「y」キーを、プレイヤーの名前を変更したいときは「n」キーを押せばいい。次に音色の設定だ。1～3のなかから選ぶことができる。

さあ、いよいよゲームの開始だ。画面上に「NOW SHUFFLING」と表示されるので、適当なところでスペースキーを押そう。画面に16枚の音符カードが表示されるから、テンキーの2、4、6、8で黄色い枠を操作して好きなカードをスペースキーで選ぶ。すると、ある音が出る。この音を記憶しておいてほしい。あとはトランプの神経衰弱の要領でゲームを進めていけばOKだ。うまく音が合った場合は画面右に表示されているプレイヤーのマスコットガールの顔が正解した2枚のカード上に重ねて表示され、その数だけポイントが加算される。1度正解すると2ポイントずつ加算されることになるわけだ。画面右下にはそれぞれのプレイヤーの現在の得点が表示される。残りの音符カードがなくなると1プレイ終了ということになる。画面の指示どおりスペースキーを押すと通算成績が表示されて、全部で10プレイで競技終了だ。この時点でトータル勝利数の最も多かったプレイヤーが「VICTORY KING」。最もポイントの多かったプレイヤーに「POINT KING」という賞があたえられる。これが、ゲームの概要だ。音を使って神経衰弱するなんていうアイデアはなかなかだね。家族そろってわいわいいいながら楽しく遊べるという点では川村さんの作品はピカイチだった。確かに、コンピュータ相手に遊んでいるよりも、大勢集まって遊んだほうがおもしろいだろうなという感じをあたえてくれたことは、家族みんなで遊べるソフトと銘打ってはいるものの、ちょっとそのねらいからはずれてしまったようなものが多いなか、非常に評価できるものに仕上がっていた。

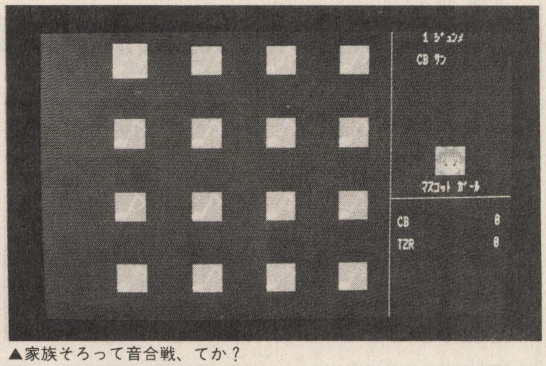


▲この人は、だれなんでしょうか？

プログラムの説明

オールBASICなので、気楽に打ちこもう。

コンピュータは、一度選ばれたカードはすべて覚えてい



▲家族そろって音合戦、てか？

るなかなか記憶力のいいルーチンがしこまれている。だからといって、自分のカードを選ぶときは、同じものがあればすべて選ぶというのではなくて、1枚目はつねにランダムという形をとっている。そして、同じ音のカードがあれば、2枚目は確実に選ぶという思考形態だ。ということは、コンピュータの唯一の弱点は、つねに1枚目をランダムに選ぶということだろう。でも、実際対戦してみると、そうとう手ごわいので、最初のうちはほとんど勝てないだろう。しだいに慣れてきて、コンピュータに常勝できるようになれば、キミのサウンド・センスはいよいよ本物に近づいたということになるのかな？

チューイしてね

CAPSキーはOFFにするのと、同点の場合は両方とも勝ちになるのを忘れないでね。

社会人になっても投稿は続けるという川上さん（今は大学の4回生なのだ）。また、家族そろって楽しめるようなおもしろいゲームを期待しています。

SOUND SENSE　プログラムリスト

```
10 NEW CMD
20 CLS 3
30 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25
40 DIM S$(16),ONPU%(153),GAL1%(153),GAL2%(153),GAL3%(153),CK$(20)
50 GOSUB 2210
60 CMD PAL 0,&O130:CMD PAL 7,&O777:CMD PLAY"T120L2V15"
70 BJUN=100
80 GOSUB 1210
90 FOR H=1 TO 3:TTEN(H)=0:V(H)=0:NEXT H:GOSUB 960
100 KAI=0
110 GOSUB 280
120 M=100:N=10:K=1:TRY=1:PLAYER=1:JUN=1:COUNT=0:FOR L=1 TO 3:TEN(L)=0:NEXT L:NAI
=0
130 FOR H=1 TO 16:CK$(H)="":NEXT H
140 GOSUB 190
150 GOSUB 340
160 IF COMP=1 AND PLAYER=2 THEN GOSUB 2830:GOTO 180
170 GOSUB 500
180 IF COUNT=8 THEN GOTO 1760 ELSE 160
190 '
200 CLS 3
210 Y$=INKEY$
220 RA=INT(RND(1)*16)+1
230 RB=INT(RND(1)*16)+1
240 SWAP S$(RA),S$(RB)
250 LOCATE 28,11:COLOR C:PRINT "NOW SHUFFLING"
260 C=C+1:IF C>7 THEN C=1
270 IF Y$=" " THEN RETURN ELSE 210
280 '
290 RESTORE 310
300 FOR I=1 TO 16:READ S$(I):NEXT I
310 DATA o4c,o4d,o4e,o4f,o4g,o4a,o4b,o5c
320 DATA o4c,o4d,o4e,o4f,o4g,o4a,o4b,o5c
330 RETURN
340 '
350 CLS 3
360 LINE (470,0)-(470,199),6
370 LINE (470,115)-(639,115),6
380 RESTORE 430
390 FOR I=1 TO 16
400 READ XX,YY
410 PUT (XX,YY),ONPU%,PSET
420 NEXT I
430 DATA 100,10,200,10,300,10,400,10,100,60,200,60,300,60,400,60,100,110,200,110
,300,110,400,110,100,160,200,160,300,160,400,160
440 LINE (99 ,9 )-(140,30),6,B
450 LINE (98 ,8 )-(141,31),6,B
460 PUT(530,80),GAL1%,PSET
470 LOCATE 64,13:COLOR 7:PRINT"ﾏｽｺｯﾄ ｶﾞｰﾙ"
480 GOSUB 840
490 RETURN
500 '
510 OLDM=M:OLDN=N
520 Y$=INKEY$
530 IF Y$="6" THEN M=M+100:K=K+1:IF M>400 THEN M=400:K=K-1
540 IF Y$="4" THEN M=M-100:K=K-1:IF M<100 THEN M=100:K=K+1
550 IF Y$="2" THEN N=N+50:K=K+4:IF N>160 THEN N=160:K=K-4
560 IF Y$="8" THEN N=N-50:K=K-4:IF N<10  THEN N=10:K=K+4
```


POP LOAD

5月号から「キャッチフレーズ……」や「人気ソフト500本……」と、ホントたいしたもんですねぇ。ぼくも全部出しましたが、「キャッチフレーズ……」はみごとダメでした。どうもぼくは雑誌のプレゼントなんかは当たらないんですよね。それでも毎月出しているのは、宝くじのように「夢」を託しているからでしょうか？（山口県　弥生）‼そうかもしれませんねェ。ええ。

```
570 IF Y$=" " THEN GOSUB 1110:GOSUB 630
580 IF Y$<>"" THEN LINE (OLDM-1,OLDN-1)-(OLDM+40,OLDN+20),0,B
590 IF Y$<>"" THEN LINE (OLDM-2,OLDN-2)-(OLDM+41,OLDN+21),0,B
600 IF Y$<>"" THEN LINE (M-1,N-1)-(M+40,N+20),6,B
610 IF Y$<>"" THEN LINE (M-2,N-2)-(M+41,N+21),6,B
620 RETURN
630 '
640 IF POINT(M,N)<>1 THEN RETURN
650 ON TRY GOTO 660,700
660 TRY1$=S$(K):TRY=TRY+1:M1=M:N1=N
670 LINE (M,N)-(M+39,N+19),3,BF
680 LOCATE 60,4:COLOR 7: PRINT "ONE MORE SELECT"
690 RETURN
700 TRY2$=S$(K):TRY=1:M2=M:N2=N
710 LINE (M,N)-(M+39,N+19),3,BF
720 IF TRY1$=TRY2$ THEN SUCCESS=1 ELSE SUCCESS=0
730 GOSUB 750
740 RETURN
750 '
760 IF SUCCESS=1 THEN LOCATE 60,4:PRINT "SUCCESS          ":COUNT=COUNT+1:TEN(PLA
YER)=TEN(PLAYER)+2:FOR P=1 TO 500:NEXT P
770 IF SUCCESS=0 THEN LOCATE 60,4:PRINT" FAILURE         ":FOR P=1 TO 500:NEXT P:
PLAYER=PLAYER+1:IF PLAYER>PL% THEN PLAYER=1:JUN=JUN+1
780 IF SUCCESS=0 AND PLAYER=1 THEN PUT(530,80),GAL1%,PSET
790 IF SUCCESS=0 AND PLAYER=2 THEN PUT(530,80),GAL2%,PSET
800 IF SUCCESS=0 AND PLAYER=3 THEN PUT(530,80),GAL3%,PSET
810 GOSUB 1140
820 GOSUB 840
830 RETURN
840 '
850 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 850
860 LOCATE 60,0:PRINT"                    .
870 LOCATE 60,1:PRINT"                   .
880 LOCATE 60,2:PRINT"                     .
890 LOCATE 60,3:PRINT"                     .
900 LOCATE 60,4:PRINT"                     .
910 LOCATE 60,0:COLOR 7
920 IF PL%=1 THEN PRINT USING "##### ｶｲﾒ";JUN ELSE PRINT USING "##### ｼﾞｭﾝﾒ ";JU
N
930 LOCATE 63,2:COLOR 7:PRINT NAMAE$(PLAYER);" ｻﾝ"
940 FOR P=1 TO PL%:LOCATE 60,14+P*2:PRINT USING "@@@@@@";NAMAE$(P):NAMAE$(P)=LEF
T$(NAMAE$(P),8):LOCATE 75,14+P*2:PRINT USING "###";TEN(P):NEXT P
950 RETURN
960 '
970 LOCATE 0,0:COLOR 7:INPUT "ﾅﾝﾆﾝ ﾃﾞ ｱｿﾋﾞﾏｽｶ ( 1 ｶﾗ 3 ) ",NU%
980 IF NU%=2 OR NU%=3 THEN PL%=NU%:COMP=0 ELSE IF NU%=1 THEN PL%=2:COMP=1
990 IF PL%<>2 AND PL%<>3 THEN 970
1000 IF COMP=1 THEN LOCATE 0,3:INPUT "ｱﾅﾀﾉ ﾅﾏｴﾖ ﾄﾞｳｿﾞ ",NAMAE$(1):NAMAE$(1)=LEFT
$(NAMAE$(1),8):NAMAE$(2)="COMPUTER":GOTO 1030
1010 FOR P=1 TO PL%:PRINT " ";P;"ﾊﾞﾝﾒ ﾉ ﾌﾟﾚｲﾔｰ ﾉ ﾅﾏｴ ﾖ ﾄﾞｳｿﾞ";:INPUT ;NAMAE$(P):
NAMAE$(P)=LEFT$(NAMAE$(P),8)
1020 NEXT P
1030 LOCATE 0,8:INPUT "ﾖﾛｼｲ ﾃﾞｽｶ? (y or n)",Y$
1040 IF COMP=1 AND (Y$="y" OR Y$="Y") THEN 1080 ELSE IF COMP=1 AND (Y$="n" OR Y$
="N") THEN 1000 ELSE IF COMP=1 THEN 1030
1050 IF Y$="y" OR Y$="Y" THEN 1080 ELSE IF Y$="n" OR Y$="N" THEN LOCATE 0,9:INPU
T "ﾅﾝﾊﾞﾝﾒ ﾖ ﾍﾝｺｳ ｼﾏｽｶ  ",I% ELSE 1030
1060 IF I%>PL% OR I%<1 THEN Y$="y":GOTO 1050
1070 PRINT " ";I%;"ﾊﾞﾝﾒ ﾉ ﾌﾟﾚｲﾔｰ ﾉ ﾅﾏｴ ﾖ ﾄﾞｳｿﾞ";:INPUT ;NAMAE$(I%):GOTO 1030
1080 LOCATE 0,15:INPUT"ｵﾝｼｮｸ ﾊ ﾅﾆﾆｼﾏｽｶ  1.ﾊｰﾌﾟｼｺｰﾄﾞ  2.ﾋﾟｱﾉ  3.ｺﾄ ",NEIRO%
1090 IF NEIRO%=1 THEN CMD PLAY "@0" ELSE IF NEIRO%=2 THEN CMD PLAY "@13" ELSE IF
 NEIRO%=3 THEN CMD PLAY "@43" ELSE 1080
1100 RETURN
1110 '
1120 IF POINT(M,N)=1 THEN CMD PLAY S$(K):CK$(K)=S$(K)
1130 RETURN
1140 '
1150 IF SUCCESS=1 AND PLAYER=1 THEN PUT(M1,N1),GAL1%,PSET:PUT(M2,N2),GAL1%,PSET
1160 IF SUCCESS=1 AND PLAYER=2 THEN PUT(M1,N1),GAL2%,PSET:PUT(M2,N2),GAL2%,PSET
1170 IF SUCCESS=1 AND PLAYER=3 THEN PUT(M1,N1),GAL3%,PSET:PUT(M2,N2),GAL3%,PSET
1180 IF SUCCESS=0 THEN PUT(M1,N1),ONPU%,PSET
1190 IF SUCCESS=0 THEN PUT(M2,N2),ONPU%,PSET
1200 RETURN
1210 '
1220 LOCATE 0,0:COLOR 7:PRINT"Wait a moment"
1230 RESTORE 1320
```

リスト続く

7月号P.253を見て……私、長崎県民です。そりゃ、私の字はきたないですよ。でも「崎」と「野」の区別ぐらいつきそうな気がするんですけど……。いーんだ、いーんだ、どーせきたないんだから、ふーんだ。ところで、この前クレイジーキャッツのCD買いました。最高！　感動！　爆笑！　いいですよぉ。(長崎県　鳩) ‼失敬、失敬。ま、クレイジーのCDで笑って許してチョ。

```
1240 FOR I=0 TO 153:READ ONPU%(I):NEXT I
1250 RESTORE 1430
1260 FOR I=0 TO 153:READ GAL1%(I):NEXT I
1270 RESTORE 1540
1280 FOR I=0 TO 153:READ GAL2%(I):NEXT I
1290 RESTORE 1650
1300 FOR I=0 TO 153:READ GAL3%(I):NEXT I
1310 RETURN
1320 ´
1330 DATA 40 ,  20 , -1 , -1 ,  255 ,  0 ,  0 ,  0 ,  0 , -256 , -1 , -1 ,  0 ,
 6144
1340 DATA 0 ,  0 ,  0 , -1 , -1 ,  255 ,  0 ,  63 ,  0 ,  0 , -256 , -1 , -1 ,
0
1350 DATA 16128 ,  192 ,  0 ,  0 , -1 , -1 ,  255 ,  0 , -3983 ,  0 ,  0 , -256
, -1
1360 DATA -1 ,  0 , -8192 ,  124 ,  0 ,  0 , -1 , -1 ,  255 ,  256 ,  7872 ,  0
,  0
1370 DATA -256 , -1 , -1 ,  0 , -32765 ,  7 ,  0 ,  0 , -1 , -1 ,  255 ,  1792 ,
  3584
1380 DATA 0 ,  0 , -256 , -1 , -1 ,  0 ,  14 ,  56 ,  0 ,  0 , -1 , -1 ,  255 ,
 7168
1390 DATA -8192 ,  0 ,  0 , -256 , -1 , -1 ,  0 ,  824 ,  128 ,  0 ,  0 , -1 , -
1 ,  255
1400 DATA   28672 ,  4 ,  0 ,  0 , -256 , -1 , -1 ,  0 ,  224 ,  0 ,  0 ,  0 , -
1 , -1 , 8191 , -16135 ,  0 , -32761 ,  0 , -256 , -1 , -1 , -129 ,  128 ,  7936
 ,  0 ,  0 , -1 , -1 , -1 ,  255 ,  0 ,  62 ,  0 , -256 , -1 , -1 , -257
1410 DATA  0 ,  3840 ,  0 ,  0 , -1 , -1 ,  32767 ,  252 ,  0 ,  0 ,  0 , -256 ,
 -1 , -1 ,  0 ,  0
1420 DATA  0 ,  0 ,  0 ,  0 ,  0
1430 ´
1440 DATA 40 , 20 , 255 , 0 ,-1 ,-1 ,-1 , 0 , 126 ,-4096 , 0 , 3840 ,-1 ,-1 , 40
95 ,-8
1450 DATA-4065 , 192 , 0 ,-253 ,-1 ,-1 ,-32705 , 256 , 1788 , 0 ,-32000 ,-1 ,-1
,-1793
1460 DATA 0 , 31744 , 8 , 0 ,-208 ,-1 ,-1 , 240 , 0 ,-20465 , 0 , 3584 ,-1 ,-1 ,
 16639
1470 DATA  0 , 256 , 224 , 0 ,-249 ,-1 ,-1 , 0 , 0 ,-16384 ,-26575 , 802 ,-1 ,-1
 , 255
1480 DATA -26575 , 34 , 29568 , 13263 ,-255 ,-1 ,-1 , 29440 , 13263 , 0 ,-12429
,-32717
1490 DATA -1 ,-1 , 255 ,-12429 ,-32717 ,-16000 , 16847 ,-127 ,-51 ,-59 ,-16128 ,
 16847
1500 DATA -16256 ,-65 ,-31746 ,-16385 ,-257 , 255 ,-65 ,-32514 ,-3856 , 4095 ,-1
21 ,-16
1510 DATA -241 ,-4096 , 4095 ,-384 ,-24 ,-16617 ,-5889 , 6143 , 3839 ,-24 ,-1840
9 ,-2 ,-1 ,-65 ,-1 ,-1 ,-242 ,-1 ,-328 ,-1 ,-16385 ,-1 ,-1 , 1791 ,-1 ,-20225 ,
32766 ,-1 ,-193 ,-1 ,-1 , 32514 ,-66 ,-992 ,-193 , 8190 ,-1 ,-1 , 255 ,-16065 ,
254
1520 DATA 4094 ,-1793 ,-193 ,-1 ,-1 , 3840 ,-1793 ,-256 ,-255 , 32704 ,-1 ,-1 ,
255
1530 DATA -255 , 192 , 0 , 0
1540 ´
1550 DATA 40 , 20 , 0 , 0 , 0 ,-249 , 240 ,-1793 , 3840 , 255 , 0 , 0 , 16128 ,-
257
1560 DATA -256 , 192 ,-255 , 0 , 0 , 256 ,-1 ,-16129 , 254 , 0 , 63 , 0 , 0 ,-40
93 , 3840 ,-800 ,-241 , 8176 , 2560 , 8265 , 1792 ,-113 ,-3855 , 31480 , 11849 ,
 15
1570 DATA 18698 , 32 , 7951 ,-1793 ,-3856 , 18922 , 3879 , 10752 , 9801 , 3584 ,
-1
1580 DATA  28927 , 10993 , 9801 , 143 , 18858 ,-32730 ,-243 ,-1 ,-3408 , 18858 ,
-12506
1590 DATA -22014 , 13901 , 4032 ,-1 ,-3841 ,-21774 , 13901 , 719 ,-8800 ,-16378
,-6881
1600 DATA -28673 ,-7432 ,-8800 ,-14586 ,-1533 , 30685 , 8128 ,-1 ,-1793 ,-1309 ,
 30685
1610 DATA  455 , 32480 ,-32761 ,-16353 , 894 ,-7688 , 32480 ,-30969 ,-9727 , 235
51 , 8064 ,-38 ,-1957 ,-9503 , 23551 , 135 ,-8 , 31 ,-1985 , 8191 ,-16132 ,-8 ,
799 ,-256 ,-1 , 16128 ,-1 ,-769 ,-64 ,-1 , 3 ,-129 , 254 ,-193 ,-1 ,-16132 ,-129
 , 1022
1620 DATA  32512 ,-257 , 16128 ,-1 ,-769 , 32704 ,-323 , 3 ,-225 , 248 ,-225 ,-1
 ,-7944
1630 DATA -15585 , 2040 , 1792 ,-7937 , 3840 ,-1 ,-3841 , 2032 ,-7937 , 15 ,-255
 , 128
1640 DATA -249 ,-1 ,-1824 ,-255 , 8064 , 0 , 0
1650 ´
1660 DATA  40 , 20 ,-1 , 768 , 192 , 9216 , 2448 ,-1 ,-1 ,-1 , 192 , 0 , 15872 ,
-27868
```


POP LOAD

知らん人が8割を占める森本です。さて。このところ、中間と期末と試合と部活の豪華4点セットのため、手紙を出せませんでしたが、これからチョボ連（3カ月に1個の割合でのる）めざし、がんばります。考えてみればボクも中堅の類に入りました。(太阪府　森本秀樹)‼豪華4点セットだの、チョボ連だの、泣かせるネ。8個のれば中堅じゃないかな。中堅8個といって。

```
1670 DATA -55 ,-63 , 32764 , 254 , 0 , 256 , 9468 , 18834 , 1022 ,-1 ,-1793 , 0
, 0 ,-505 ,-28124 ,-1975 ,-255 ,-1 , 224 , 0 , 7936 ,-23297 , 18846 , 224 ,-3713
 ,-16129 , 0 , 0 ,-193 ,-24604 ,-16311 , 7936 ,-16 , 192 , 0 , 16128 ,-2817 ,-30
305 , 192
1680 DATA -8177 ,-32641 , 0 , 0 ,-129 ,-16388 ,-32567 , 768 , 16064 , 2688 , 128
77
1690 DATA 32512 ,-1 ,-5121 , 2688 ,-19891 ,-32740 ,-12966 , 115 ,-129 ,-1 ,-3252
9
1700 DATA -12966 , 6259 ,-32640 , 973 , 32641 ,-91 ,-369 ,-32640 , 973 ,-16247 ,
-129
1710 DATA -32259 , 32575 ,-513 ,-16130 ,-129 ,-32259 ,-7968 , 2047 , 8067 ,-32 ,
-1017
1720 DATA -7968 , 2047 ,-8061 ,-33 ,-31749 ,-8417 ,-1025 ,-7940 ,-33 ,-31749 ,-1
6 ,-1
1730 DATA 3975 ,-1 ,-1793 ,-16 ,-1 ,-1913 ,-1 ,-28673 ,-249 ,-1 ,-1808 ,-1 ,-286
73 ,-8
1740 DATA -1 , 1935 ,-1 ,-3841 ,-8 , 32703 ,-1905 ,-129 , 4095 ,-249 ,-1 ,-1808
,-16257
1750 DATA 4095 , 8184 ,-257 , 1807 ,-1 ,-3841 , 8184 ,-257 ,-4081 ,-255 , 2016 ,
-241 ,-1 ,-3848 ,-255 , 2016 , 0 , 0
1760 '
1770 LOCATE 28,11:COLOR 6:PRINT "PUSH SPACEKEY"
1780 RA=INT(RND(1)*16)+1
1790 RB=INT(RND(1)*16)+1
1800 SWAP S$(RA),S$(RB)
1810 Y$=INKEY$:IF Y$=" " THEN 1820 ELSE 1770
1820 KAI=KAI+1
1830 CLS 3
1840 IF KAI=10 THEN LOCATE 0,0:COLOR 6:PRINT "ｹﾞｰﾑ ｼｭｳﾘｮｳ"
1850 IF KAI<10 THEN LOCATE 0,0:COLOR 6:PRINT USING " ##### ﾌﾟﾚｲ ｼｭｳﾘｮｳ ";KAI
1860 FOR L=1 TO PL%:TTEN(L)=TEN(L)+TTEN(L):NEXT L
1870 FOR L=1 TO PL%:GR(L)=1:TGR(L)=1:VGR(L)=1:NEXT L
1880 FOR F1=1 TO PL%:FOR F2=1 TO PL%
1890 IF TEN(F1)<TEN(F2) THEN GR(F1)=GR(F1)+1
1900 NEXT F2,F1
1910 LOCATE 10,2:COLOR 7:PRINT "ﾀﾞｲ";KAI;"ｶｲ ﾊ ";
1920 FOR L=1 TO PL%:IF GR(L)=1 THEN PRINT NAMAE$(L);" ｻﾝ ";
1930 NEXT L
1940 PRINT "ﾉ ｶﾁﾃﾞｽ"
1950 FOR L=1 TO PL%:IF GR(L)=1 THEN V(L)=V(L)+1
1960 NEXT L
1970 LOCATE 30,10:PRINT "         ﾄｰﾀﾙｼｮｳﾘｽｳ      ﾄｰﾀﾙﾎﾟｲﾝﾄ "
1980 FOR L=1 TO PL%:LOCATE 28,L*2+10:COLOR 7:PRINT NAMAE$(L);" ｻﾝ":LOCATE 40,L*2
+10:PRINT USING " ### ｼｮｳ ";V(L);:PRINT USING "      ##### ﾃﾝ";TTEN(L):NEXT L
1990 FOR F1=1 TO PL%:FOR F2=1 TO PL%
2000 IF TTEN(F1)<TTEN(F2) THEN TGR(F1)=TGR(F1)+1
2010 NEXT F2,F1
2020 IF KAI<10 THEN 2140
2030 LOCATE 10,4:COLOR 6:PRINT "POINT KING ﾊ ";
2040 FOR L=1 TO PL%:IF TGR(L)=1 THEN PRINT NAMAE$(L);" ｻﾝ ";
2050 NEXT L
2060 PRINT "ﾃﾞｽ"
2070 FOR F1=1 TO PL%:FOR F2=1 TO PL%
2080 IF V(F1)<V(F2) THEN VGR(F1)=VGR(F1)+1
2090 NEXT F2,F1
2100 LOCATE 10,6:COLOR 5:PRINT "VICTORY KING ﾊ ";
2110 FOR L=1 TO PL%:IF VGR(L)=1 THEN PRINT NAMAE$(L);" ｻﾝ ";
2120 NEXT L
2130 PRINT "ﾃﾞｽ"
2140 IF KAI<10 THEN LOCATE 20,18:COLOR 7:INPUT"ﾂﾂﾞｹﾏｽｶ y or n (c=ｵﾝｼｮｸ ﾍﾝｺｳ)";A$
2150 IF KAI=10 THEN LOCATE 20,18:COLOR 7:INPUT"ONE MORE TRY y or n ";A$:GOTO 220
0
2160 IF A$="y" THEN CLS 3:GOTO 120 ELSE IF A$="n" THEN END ELSE IF A$="c" THEN 2
170 ELSE 2140
2170 LOCATE 0,19:INPUT"ｵﾝｼｮｸ ﾊ ﾅﾆﾆｼﾏｽｶ  1.ﾊｰﾌﾟｼｺｰﾄﾞ  2.ﾋﾟｱﾉ  3.ｺﾄ ",NEIRO%
2180 IF NEIRO%=1 THEN CMD PLAY "@0" ELSE IF NEIRO%=2 THEN CMD PLAY "@13" ELSE IF
 NEIRO%=3 THEN CMD PLAY "@43" ELSE 2170
2190 CLS 3:GOTO 120
2200 IF A$="y" THEN CLS 3:GOTO 90 ELSE IF A$="n" THEN END ELSE 2150
2210 '
2220 CLS 3:CMD PAL 0,&O0:CMD PAL 7,&O557:COL=0:C=7:CC=2
2230 LINE(0,0)-(639,199),C,BF
2240 RESTORE 2310
2250 XX1=390:YY1=80
2260 READ XX2,YY2
2270 IF XX2=0 THEN 2320
```

リスト続く

POP LOAD

こんにちは。三鷹ひかるです。えっ、知らない？　そーですか。前のペンネームは鷗瀬みたかです（ペンネームを変えたら、ボツの連続。あーあ、またボツだな）。ところで話変わって、8月号のP.243のwhat'sさんの意見に賛成です。もっとCGの掲載ページをふやしてくださいよ。それにしてもwhat'sさんのCGはすばらしい。（滋賀県　三鷹ひかる）‼うまいネ、彼は。

```
2280 LINE (XX1,YY1)-(XX2,YY2),COL
2290 XX1=XX2:YY1=YY2
2300 GOTO 2260
2310 DATA 410,100,420,130,480,150,540,130,550,115,570,115,570,100,550,100,530,70
,410,100,390,80,440,50,490,45,550,50,580,70,550,100,0,0
2320 PAINT(440,60),0,0
2330 LINE(570,100)-(410,100),COL
2340 LINE(420,100)-(470,115),COL,BF
2350 LINE(490,100)-(540,115),COL,BF
2360 LINE(480,150)-(470,160),COL
2370 LINE(480,150)-(490,160),COL
2380 LINE(490,160)-(530,140),COL
2390 LINE(470,160)-(490,160),COL
2400 LINE(478,152)-(482,152),COL
2410 PAINT (480,153),COL,COL
2420 LINE(475,160)-(485,190),COL,BF
2430 CIRCLE (480,130),20,COL,,,.2
2440 LOCATE 40,16:COLOR COL:PRINT"ｻ";
2450 FOR G=1 TO 800:NEXT G:LINE(450,120)-(510,135),C,BF
2460 CIRCLE (480,130),5,COL,,,.5
2470 PRINT"ｳ";
2480 FOR G=1 TO 800:NEXT G:LINE(450,120)-(510,135),C,BF
2490 LINE(470,130)-(490,130),COL
2500 PRINT"ﾝ";
2510 FOR G=1 TO 800:NEXT G:LINE(450,120)-(510,135),C,BF
2520 CIRCLE (480,130),5,COL,,,.5
2530 PRINT"ﾄﾞ ";
2540 FOR G=1 TO 800:NEXT G:LINE(450,120)-(510,135),C,BF
2550 CIRCLE (480,130),15,COL,,,.2
2560 PRINT"ｾ";
2570 FOR G=1 TO 800:NEXT G:LINE(450,120)-(510,135),C,BF
2580 LINE(470,130)-(490,130),COL
2590 PRINT"ﾝ";
2600 FOR G=1 TO 800:NEXT G:LINE(450,120)-(510,135),C,BF
2610 CIRCLE (480,130),5,COL,,,.5
2620 PRINT"ｽ";
2630 FOR G=1 TO 800:NEXT G:LINE(450,120)-(510,135),C,BF
2640 LINE(470,130)-(490,128),COL
2650 LOCATE 40,16:PRINT"              ■
2660 PUT(200,20),KANJI(&H2535),PSET,CC,C
2670 PUT(200,50),KANJI(&H2526),PSET,CC,C
2680 PUT(200,80),KANJI(&H2573),PSET,CC,C
2690 PUT(200,110),KANJI(&H2549),PSET,CC,C
2700 PUT(150,110),KANJI(&H253B),PSET,CC,C
2710 PUT(150,140),KANJI(&H2573),PSET,CC,C
2720 PUT(150,170),KANJI(&H2539),PSET,CC,C
2730 LOCATE 55,24:COLOR 1:PRINT"BY SATOSHI.KAWAKAMI";
2740 GOSUB 2760
2750 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN CLS 3:RETURN ELSE 2750
2760 '
2770  CMD PLAY"T115L8@4","T115L8@58","T115L8@4"
2780 CMD PLAY "V10O4C+4C+4C+4C+4","V15O5RRCRRRCR","O5V12L16A+F+C+O4A+F+C+O3A+F+R
RC+"
2790 CMD PLAY "RC+4C+C+C+C+4","RRCRRRCC16C16","O3L16A+F+C+O4A+F+C+O5A+F+RRC+4"
2800 CMD PLAY "C+4C+4C+RC+","RRCRRRCR","O5L16A+F+C+O6F+F+C+O4A+F+RRC+O4C+F+A+O5C
+"
2810 CMD PLAY "C+4C+4C+16C+16C+C+4","RRCRRRCC16C16","O3L16A+F+C+O4A+F+C+O5A+F+RR
V15C+4&C8"
2820 RETURN
2830 '
2840 OLDM=M:OLDN=N
2850 IF TRY=2 AND NAI=1 THEN 2900
2860 IF TRY=1 THEN NAI=0:GOTO 2900 ELSE IF TRY=2 THEN 2870
2870 A=1
2880 IF TRY1$=CK$(A) AND CA<>A THEN CA=A:GOTO 2910
2890 A=A+1:IF A>16 THEN NAI=1:GOTO 2900 ELSE 2880
2900 CA=INT(RND(1)*16)+1
2910 IF CA<5 THEN M=100*CA:N=10 ELSE IF CA<9 THEN M=100*(CA-4):N=60 ELSE IF CA<1
3 THEN M=100*(CA-8):N=110 ELSE IF CA<17 THEN M=100*(CA-12):N=160
2920 K=CA
2930 LINE (OLDM-1,OLDN-1)-(OLDM+40,OLDN+20),0,B
2940 LINE (OLDM-2,OLDN-2)-(OLDM+41,OLDN+21),0,B
2950 LINE (M-1,N-1)-(M+40,N+20),6,B
2960 LINE (M-2,N-2)-(M+41,N+21),6,B
2970 GOSUB 1110:GOSUB 630
2980 RETURN
```


POP LOAD

88版の『イース』のBディスクをYとSを押しながら立ち上げると、未使用ミュージックがきけます。(広島市　和田泰輔) ●少し古いけど、『ワールドゴルフ』というソフトを覚えていますか？　きょうこのソフトで新記録を出しました。12パーディ、1イーグル、ノーボギーの14アンダー！　もちろんノーセーブです。だれかこの記録に勝てますか？ (兵庫県　青竜)

色・色・色の楽しいパズル

PC-8800シリーズ/BASIC

THREE COLOR DIAMOND

辻 由郎

イラスト/ツトム・イサジ

とってもラッキーでした

作者の辻さんは、オリジナルプログラムを作ったのは初めてで、栄えある最初の作品をこのコーナーに投稿、みごとに掲載ということになりました。残念ながら選からもれたみんなも、がんばって力作を送ってね。さて、今回のラッキーボーイの一人、辻さんが送ってくれたプログラムのタイトルは「THREE COLOR DIAMOND」。日本語に訳せば、「3つの色のダイヤモンド」かな。ジャンルはパズルタイプで、題名からちょっとは想像がつくと思うけど、"色"という要素をゲームの核にしているわけだ。アイデアの独創性っていうことを考えればごくありふれた感じだけど、その料理法がとってもおもしろい。

ゲームの説明

プログラムをRUNさせるとタイトル画面が出る。画面の左下には、ゲームの主人公でひょうきんな顔をした真ん丸いグリーンくんが表示される。さあ、好きなキーを押せばゲーム開始だ。グリーンくんは2、4、6、8、でそれぞれ下、左、上、右に移動するしかけになっている。移動できるフィールドは、画面上に表示されたダイヤモンドの上だけだ。ダイヤモンドには赤、黄、青の3つの色がついていて、グリーンくんが上を歩くごとに、赤→黄→青→赤……という順番に色が変わっていく。スペースキーを押すとすべてのダイヤモンドの色が以前の色にもどるのだ。キミはこの法則をうまく利用してすべてのダイヤモンドの色を赤にしてほしい。簡単そうじゃないかって？　いやはや、いい忘れた。このゲームには、時間制限があったのだ。キミにあたえられた時間はたったの49秒しかない。そう、たった……だよ。

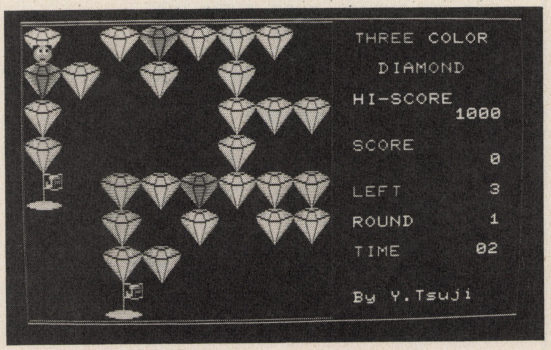
あともう1つ。各面にはジャンプポイントっていうのがあって、その上にグリーンくんが行くと、もう1つのジャンプポイントへワープする。これをじょうずに使うのが勝負になるだろう。グリーンくんは3人用意されていて、全員死ぬとゲームオーバーだよっ。

注意してほしいこと

このゲームはオールBASICだから、V1モードでやるとヒジョーにおそくて、面をクリアすることはまずできない。だから、できればV2モードがおすすめだ。なぜなら、キャラクターの移動中やスペースキーを使ってダイヤモンドの色を変えているときでも、つねにパソコンは時間を計っている。かかる時間が同じでも、プログラムの処理がおそくなるV1モードのほうが当然単位時間当たりに動ける量が少なくなってしまうから、それだけゲームがむずかしくなってしまうというわけだ。

プログラムについて

対応するパソコンが自分の持っている機種と合っているかどうか確認してから、リストどおりに入力する。全部入力し終わったら、プログラムのセーブを忘れないようにしよう。SAVE "ファイル名" でOKだ。



▲こんなぐあいの画面なのだ。

最後に

辻さんはパソコンを買って1年半でBASICのプログラムが組めるようになったそうだ。同封（どうふう）の手紙にも「ゲームを作ってみたのですが、なかなか思いどおりにいかず、つまずいたりしながら、なんとかここまでたどり着きました」とつづられていた。オリジナルプログラムを考えるのは大変だけど、これからも、もっとがんばっていってほしい。

THREE COLOR DIAMOND　プログラムリスト

```
10 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,20:CLS 3
20 LOCATE 10,8:COLOR 7:PRINT "「ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ。」"
30 SCREEN 0,3
40 DIM D%(219),Y%(219),R%(219),B%(219),J%(219),G%(57)
50 GOSUB 1590
60 GET@(0,0)-(47,23),Y%:GET@(48,0)-(95,23),R%:GET@(96,0)-(143,23),B%
70 GET@(144,0)-(191,23),J%:GET@(0,24)-(23,35),G%
80 CLS 3:SCREEN 0,0:GOSUB *TIT
90 HISCORE=1000
100 WIDTH 40,20:CLS 3
110 ROUND=1:SCORE=0:G=3
120 LINE(0,0)-(639,199),3,B:LINE(2,2)-(390,197),1,B
130 GOSUB 960
140 ON ROUND GOTO 150,160,170,180,190,200,210,220,230,240,250,260,270,280,290
150 RESTORE 810 : GOTO 300
160 RESTORE 820 :GOTO 300
170 RESTORE 830 :GOTO 300
180 RESTORE 840 :GOTO 300
190 RESTORE 850 :GOTO 300
200 RESTORE 860 :GOTO 300
210 RESTORE 870 :GOTO 300
220 RESTORE 880 :GOTO 300
230 RESTORE 890 :GOTO 300
240 RESTORE 900 :GOTO 300
250 RESTORE 910 :GOTO 300
260 RESTORE 920 :GOTO 300
270 RESTORE 930 :GOTO 300
280 RESTORE 940 :GOTO 300
290 RESTORE 950
300 X=4:Y=4:C=0
310 FOR I=0 TO 7
320 FOR J=0 TO 7
330 READ MD(J,I)
340 ON MD(J,I)+1 GOTO 350,360,370,380,390
350 LINE(X,Y)-(X+47,Y+23),0,BF:GOTO 400
360 PUT@(X,Y),R%,PSET:GOTO 400
370 PUT@(X,Y),Y%,PSET:GOTO 400
380 PUT@(X,Y),B%,PSET:GOTO 400
390 PUT@(X,Y),J%,PSET:JX(C)=J:JY(C)=I:C=C+1
400 X=X+48
410 NEXT J
420 X=4
430 Y=Y+24
440 NEXT I
450 READ GX,GY
460 PUT@(GX*48+16,GY*24+16),G%,PSET
470 TIME$="00:00:00":ON TIME$="00:00:51" GOSUB 1250:TIME$ ON
480 COLOR 7:LOCATE 6,10:BEEP 1:PRINT "S T A R T !!":FOR I=0 TO 200:NEXT:BEEP 0
490 LOCATE 6,10:PRINT STRING$(12," ")
500 IF INP(0)=&HFB THEN 570
510 IF INP(0)=&HEF THEN 630
520 IF INP(0)=&HBF THEN 690
530 IF INP(1)=&HFE THEN 750
540 IF INP(9)=&HBF THEN GOSUB 1450
550 COLOR 7:LOCATE 36,15:PRINT RIGHT$(TIME$,2)
560 GOTO 500
570 IF GY=7 THEN 550
580 IF MD(GX,GY+1)=0 THEN 550
590 GOSUB 1050
600 HX=0:HY=1
610 GOSUB 1110
620 GOTO 550
630 IF GX=0 THEN 550
640 IF MD(GX-1,GY)=0 THEN 550
650 GOSUB 1050
660 HX=-1:HY=0
670 GOSUB 1110
```


POP LOAD

なんと！『シルフィード』の20面からスタートできる裏ワザを知っています。知りたい方はW〒で。また巨大戦艦のたおし方を教えてください。（東京都多摩市和田1261-7-301　星健一）●いま明かされる常連対談の秘密！こんなのどないだシリーズ最終回番外編。興味のある人は、60円切手を2枚同封のうえ、岐阜県中津川市千旦林796-26　佐川純司まで。‼これはオモシロイ。

```
680 GOTO 550
690 IF GX=7 THEN 550
700 IF MD(GX+1,GY)=0 THEN 550
710 GOSUB 1050
720 HX=1:HY=0
730 GOSUB 1110
740 GOTO 550
750 IF GY=0 THEN 550
760 IF MD(GX,GY-1)=0 THEN 550
770 GOSUB 1050
780 HX=0:HY=-1
790 GOSUB 1110
800 GOTO 550
810 DATA 3,0,3,1,2,2,3,0,1,2,0,3,0,3,0,0,3,0,0,0,0,2,2,3,3,0,0,0,0,3,0,0,4,0,3,2
,1,2,2,2,0,0,3,0,2,0,2,3,0,0,3,3,0,0,0,0,0,0,4,0,0,0,0,0,0,0
820 DATA 4,3,3,3,1,0,0,0,0,3,3,2,3,0,0,0,0,2,2,3,3,0,0,0,0,3,3,1,3,0,0,0,0,3,3,1
,3,0,0,0,4,2,1,1,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5
830 DATA 0,0,0,3,0,0,0,0,0,0,3,2,4,3,0,0,3,2,3,0,0,0,0,0,0,3,1,0,0,0,0,0,0,0,3,1,4
,0,0,3,0,0,3,3,3,3,2,3,0,0,0,0,0,1,2,1,0,0,0,0,0,0,2,0,0,2,1
840 DATA 2,3,3,3,3,3,3,3,4,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,4,3,3,3,3,3,3,3
,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,2,0,0
850 DATA 2,3,1,4,0,0,0,0,0,0,2,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,1,2,2,0,0,0,0,0,0
,3,2,1,0,0,0,0,0,0,3,3,3,3,3,3,3,3,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,0,0
860 DATA 0,0,0,3,2,2,2,2,0,0,0,1,0,0,0,2,0,0,0,1,1,4,0,2,3,1,1,0,0,1,0,2,2,0,1,0
,0,1,1,3,2,0,4,1,1,0,0,0,2,0,0,0,1,0,0,0,2,2,2,2,3,0,0,0,2,5
870 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,4,1,1,1,1,1,1,1,2,2,1,1,1,1,1,1,2
,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,4,0,0
880 DATA 3,1,1,1,1,1,1,1,4,2,3,3,3,3,3,3,3,2,2,2,2,2,2,3,2,2,2,2,2,2,2,3,2,3,3,3
,3,3,3,3,2,3,3,3,3,3,3,3,2,2,2,2,2,2,2,4,1,1,1,1,1,1,1,3,0,1
890 DATA 0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,1,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,1,0,0,0,4,1,1,1,1,4,0,3,3,3,0
,0,2,2,2,3,0,3,0,0,2,0,2,3,0,0,3,0,0,2,0,2,3,3,3,0,0,0,2,2,2,1,3
900 DATA 1,1,2,4,2,2,2,2,2,2,0,0,2,2,0,0,2,2,0,0,2,2,0,0,2,2,0,0,2,2,0,0,2,2,0,0,2
,2,0,0,2,2,0,0,2,2,0,0,2,2,0,0,2,2,0,0,2,2,2,2,2,4,2,2,2,4,1
910 DATA 3,0,0,4,0,2,1,1,2,0,0,3,0,2,0,2,2,0,0,3,0,2,0,2,2,0,3,2,3,2,0,2,2,0,2,3
,3,3,0,2,2,0,2,0,3,0,0,2,2,0,2,0,3,0,0,2,2,2,2,0,4,0,0,3,3,1
920 DATA 0,3,0,0,3,0,3,4,0,1,3,3,1,0,2,0,0,1,0,0,1,0,2,0,0,1,0,0,1,0,2,0,0,1,1,3
,2,2,2,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,1,4,1,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,4,7
930 DATA 3,3,3,4,4,3,3,3,3,3,3,0,0,3,3,3,3,3,3,0,0,3,3,3,3,3,3,0,0,3,3,3,3,3,3,0
,0,3,3,3,2,2,2,3,3,2,2,2,2,2,2,3,3,2,2,2,3,2,2,3,3,2,2,3,7,7
940 DATA 3,3,3,3,0,0,0,4,3,3,3,3,0,0,0,0,3,3,2,3,0,0,0,0,3,4,2,3,0,0,0,0,3,2,2,3
,0,0,0,0,3,1,3,3,0,0,0,0,3,1,3,3,0,0,0,0,3,1,2,3,0,0,0,0,1,4
950 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,0,0,0,0,0,0,3,3,0,3,3,3,3,0,3,3,0,2,3,3,3,0,3,3,4,1,3
,3,3,4,2,3,0,3,3,3,3,0,3,3,0,0,0,0,0,0,3,3,3,3,3,3,3,3,1,4
960 COLOR 2:LOCATE 26,1:PRINT "THREE ";:COLOR 6:PRINT "COLOR"
970 COLOR 1:LOCATE 28,3:PRINT "DIAMOND"
980 COLOR 3:LOCATE 26,5:PRINT "HI-SCORE":COLOR 7:LOCATE 30,6:PRINT USING "######
##";HISCORE
990 COLOR 4:LOCATE 26,8:PRINT "SCORE":COLOR 7:LOCATE 30,9:PRINT USING "########"
;SCORE
1000 COLOR 2:LOCATE 26,11:PRINT "LEFT        ";:COLOR 7:PRINT USING "#";G
1010 COLOR 6:LOCATE 26,13:PRINT "ROUND     ";:COLOR 7:PRINT USING "##";ROUND
1020 COLOR 1:LOCATE 26,15:PRINT "TIME     ";:COLOR 7:PRINT "  00"
1030 COLOR 5:LOCATE 26,18:PRINT "By Y.Tsuji"
1040 RETURN
1050 ON MD(GX,GY) GOTO 1060,1070,1080,1090
1060 PUT@(GX*48+4,GY*24+4),R%,PSET:GOTO 1100
1070 PUT@(GX*48+4,GY*24+4),Y%,PSET:GOTO 1100
1080 PUT@(GX*48+4,GY*24+4),B%,PSET:GOTO 1100
1090 PUT@(GX*48+4,GY*24+4),J%,PSET
1100 RETURN
1110 ON MD(GX+HX,GY+HY) GOTO 1120,1130,1140,1150
1120 PUT@((GX+HX)*48+4,(GY+HY)*24+4),Y%,PSET:MD(GX+HX,GY+HY)=2:GOTO 1210
1130 PUT@((GX+HX)*48+4,(GY+HY)*24+4),B%,PSET:MD(GX+HX,GY+HY)=3:GOTO 1210
1140 PUT@((GX+HX)*48+4,(GY+HY)*24+4),R%,PSET:MD(GX+HX,GY+HY)=1:GOTO 1210
1150 PUT@((GX+HX)*48+16,(GY+HY)*24+16),G%,PSET
1160 FOR I=0 TO 100:NEXT:PUT@((GX+HX)*48+4,(GY+HY)*24+4),J%,PSET
1170 IF GX+HX=JX(0) THEN 1180 ELSE 1190
1180 IF GY+HY=JY(0) THEN 1200
1190 PUT@(JX(0)*48+16,JY(0)*24+16),G%,PSET:GX=JX(0):GY=JY(0):RETURN
1200 PUT@(JX(1)*48+16,JY(1)*24+16),G%,PSET:GX=JX(1):GY=JY(1):RETURN
1210 BEEP 1:PUT@((GX+HX)*48+16,(GY+HY)*24+16),G%,PSET:BEEP 0
1220 GX=GX+HX:GY=GY+HY
1230 GOTO 1360
1240 RETURN
1250 BEEP 1:COLOR 7:LOCATE 6,10:PRINT "TIME OVER!!":FOR I=0 TO 1000:NEXT:BEEP 0
```

リスト続く

POP LOAD

突然ですが、ポプコム編集部のある神田神保町に「近江屋写真用品㈱」という会社はありませんか？（京都市　PB-100）‼ちょっと見たことないんですけどネェ。●PLはオリジナルプログラムの下の部分にあるんだけど、オリジナルプログラムが終わらないうちにPLが終わる。投稿者が少ないせい？（山梨県　J.B.Harold）‼単に私のオーチャクだけだったりして。

```
1260 G=G-1:LOCATE 37,11:PRINT USING "#";G
1270 IF G=0 THEN 1290
1280 RETURN 130
1290 COLOR 7:LOCATE 6,10:PRINT "GAME OVER!!"
1300 IF HISCORE<=SCORE THEN HISCORE=SCORE : LOCATE 1,11:PRINT "YOUR SCORE IS HI-
SCORE":LOCATE 30,6:PRINT USING "########";HISCORE
1310 LOCATE 3,12:PRINT "TRY AGAIN ?(Y/N)"
1320 A$=INPUT$(1):IF INSTR("yYnN",A$)=0 THEN 1320
1330 IF A$="y" OR A$="Y" THEN 100
1340 CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:COLOR 7:PRINT "BYE BYE !!"
1350 END
1360 X=0:Y=0
1370 IF MD(X,Y)=2 OR MD(X,Y)=3 THEN 1400
1380 X=X+1:IF X=8 THEN X=0:Y=Y+1:IF Y=8 THEN 1410
1390 GOTO 1370
1400 GOTO 1240
1410 TIME$ OFF:COLOR 7:LOCATE 6,10:PRINT "VERY GOOD!!"
1420 LOCATE 6,12:PRINT "NEXT ROUND!":FOR I=0 TO 1000 :NEXT:LOCATE 6,12:PRINT STR
ING$(11," ")
1430 ROUND=ROUND+1:IF ROUND=16 THEN ROUND=1
1440 SCORE=SCORE+(52-VAL(RIGHT$(TIME$,2)))*10:GOTO 130
1450 FOR I=0 TO 7
1460 FOR J=0 TO 7
1470 ON MD(J,I)+1 GOTO 1480,1490,1500,1510,1520
1480 GOTO 1520
1490 PUT@(J*48+4,I*24+4),B%,PSET:MD(J,I)=3:GOTO 1520
1500 PUT@(J*48+4,I*24+4),R%,PSET:MD(J,I)=1:GOTO 1520
1510 PUT@(J*48+4,I*24+4),Y%,PSET:MD(J,I)=2:GOTO 1520
1520 NEXT
1530 NEXT
1540 PUT@(GX*48+16,GY*24+16),G%,PSET
1550 GOSUB 1360
1560 RETURN
1570 BEEP 1
1580 BEEP 0
1590 ´ｷｬﾗｸﾀｰ
1600 RESTORE 1710
1610 FOR I=0 TO 3
1620   FOR J=0 TO 219
1630     READ A$:D%(J)=VAL("&h"+A$)
1640   NEXT J
1650   PUT(I*48,0),D%
1660 NEXT I
1670 FOR I=0 TO 57
1680   READ A$:G%(I)=VAL("&h"+A$)
1690 NEXT I
1700 PUT(0,24),G%:RETURN
1710 ´ yellow
1720 DATA 30,18,0,0,0,0,456B,80,100,FFFF,80,0,0,0,A00,B00C
1730 DATA 50,1E00,F00F,78,0,0,0,F01,FF0,80F8,FF01,FF0,80FF,0,0
1740 DATA 0,B711,F7EF,98EE,FF1F,F7EF,F8FF,0,0,0,5F2C,FBDF,74F5,FF7F,FBDF
1750 DATA FEFF,0,0,0,DF81,FBDF,81F7,FF83,FBDF,C1FF,0,0,0,1F7C,FDBF
1760 DATA 3FF8,1FFC,FDBF,3FF8,0,0,0,603B,FE7F,EA07,E07F,FE7F,FE07,0,0
1770 DATA 0,BF15,0,D8FF,FF7F,0,FEFF,0,0,0,FF07,FE7F,B0FE,FF3F,FE7F
1780 DATA FCFF,0,0,0,3701,FE7F,C0FD,FF0F,FE7F,F0FF,0,0,0,7F01,FDBF
1790 DATA F7,FF07,FDBF,E0FF,0,0,0,2B00,FDBF,ED,FF01,FDBF,80FF,0,0
1800 DATA 0,1F00,FBDF,FC,FF00,FBDF,FF,0,0,0,600,FBDF,D0,3F00,FBDF
1810 DATA FC,0,0,0,300,F76F,60,1F00,F7EF,F8,0,0,0,0,F6AF
1820 DATA 80,700,F7EF,E0,0,0,0,0,EFF7,0,300,EFF7,C0,0,0
1830 DATA 0,0,EE37,0,0,EFF7,0,0,0,0,0,D81B,0,0,DE7B
1840 DATA 0,0,0,0,0,D81B,0,0,D81B,0,0,0,0,0,B00D
1850 DATA 0,0,B00D,0,0,0,0,0,C003,0,0,C003,0,0,0
1860 DATA 0,0,8001,0,0,8001,0,0,0
1870 ´ red
1880 DATA 30,18,100,BA94,0,100,FFFF,80,0,0,0,1400,4003,28,1E00,F00F
1890 DATA 78,0,0,0,F000,0,7,FF01,FF0,80FF,0,0,0,480E,0
1900 DATA 6011,FF1F,F7EF,F8FF,0,0,0,A057,0,8A0A,FF7F,FBDF,FEFF,0,0
1910 DATA 0,2002,0,4008,FF83,FBDF,C1FF,0,0,0,80,0,0,1FFC,FDBF
1920 DATA 3FF8,0,0,0,8044,0,1400,E07F,FE7F,FE07,0,0,0,406A,0
1930 DATA 2600,FF7F,0,FEFF,0,0,0,38,0,4C01,FF3F,FE7F,FCFF,0,0
1940 DATA 0,C80E,0,3002,FF0F,FE7F,F0FF,0,0,0,8006,0,E008,FF07,FDBF
1950 DATA E0FF,0,0,0,D401,0,8012,FF01,FDBF,80FF,0,0,0,E000,0
1960 DATA 3,FF00,FBDF,FF,0,0,0,3900,0,2C,3F00,FBDF,FC,0,0
1970 DATA 0,1C00,80,98,1F00,F7EF,F8,0,0,0,700,140,60,700,F7EF
1980 DATA E0,0,0,0,300,0,C0,300,EFF7,C0,0,0,0,0,1C0
1990 DATA 0,0,EFF7,0,0,0,0,0,660,0,0,DE7B,0,0,0
```


POP LOAD

最近、妹がやたら本田のプレリュードXXがほしいと昼間っから寝言をいう。理由をきくと仲村トオルが乗っている車だから……だって。今年はオレも免許とらねば……。でも、玉野は高いからなぁ、金欠病の者にはつらい話。で、オレが乗りたい車はアルシオーネ。(玉野市　グレイオン)‼アルシオーネねぇ……。ま、希望としてはもっているべきでしょう。そのうちに……ね。

```
2000 DATA 0,0,0,0,0,D81B,0,0,0,0,0,0,0,B00D
2010 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,C003,0,0,0,0,0,0
2020 DATA 0,0,8001,0,0,0,0,0,0
2030 ' blue
2040 DATA 30,18,100,FFFF,80,0,0,0,0,456B,80,1E00,F00F,78,0,0
2050 DATA 0,A00,B00C,50,FF01,FF0,80FF,0,0,0,F01,FF0,80F8,FF1F,F7EF
2060 DATA F8FF,0,0,0,B711,F7EF,98EE,FF7F,FBDF,FEFF,0,0,0,5F28,FBDF
2070 DATA 74F5,FF83,FBDF,C1FF,0,0,0,DF81,FBDF,81F7,1FFC,FDBF,3FF8,0,0
2080 DATA 0,1F7C,FDBF,3FF8,E07F,FE7F,FE07,0,0,0,603B,FE7F,EA07,FF7F,0
2090 DATA FEFF,0,0,0,BF15,0,D8FF,FF3F,FE7F,FCFF,0,0,0,FF07,FE7F
2100 DATA B0FE,FF0F,FE7F,F0FF,0,0,0,3701,FE7F,C0FD,FF07,FDBF,E0FF,0,0
2110 DATA 0,7F01,FDBF,F7,FF01,FDBF,80FF,0,0,0,2B00,FDBF,ED,FF00,FBDF
2120 DATA FF,0,0,0,1F00,FBDF,FC,3F00,FBDF,FC,0,0,0,600,FBDF
2130 DATA D0,1F00,F7EF,F8,0,0,0,300,F76F,60,700,F7EF,E0,0,0
2140 DATA 0,0,F6AF,80,300,EFF7,C0,0,0,0,0,EFF7,0,0,EFF7
2150 DATA 0,0,0,0,0,EE37,0,0,DE7B,0,0,0,0,0,D81B
2160 DATA 0,0,D81B,0,0,0,0,0,D81B,0,0,B00D,0,0,0
2170 DATA 0,0,B00D,0,0,C003,0,0,0,0,0,C003,0,0,8001
2180 DATA 0,0,0,0,0,8001,0,0,0
2190 ' jump point
2200 DATA 30,18,0,FF01,1F80,0,7F00,1F80,0,FF01,1F80,0,8001,E17F,0,0
2210 DATA E17F,0,8001,E17F,0,8101,1FC,0,100,FDFF,0,8001,100,0,8101
2220 DATA 1FC,0,100,FDFF,0,8001,100,0,8001,170,0,0,D73,0,8001
2230 DATA 100,0,9C01,170,0,1C00,FD73,0,8001,100,0,9C01,170,0,1C00
2240 DATA FD73,0,8001,100,0,9F01,1F0,0,1F00,1F3,0,8001,100,0,9F01
2250 DATA 1F0,0,1F00,1F3,0,8001,100,0,FF01,1F80,0,7F00,1F80,0,FF01
2260 DATA 1F80,0,8001,E07F,0,0,E07F,0,8001,E07F,0,8001,0,0,0
2270 DATA 0,0,8001,0,0,8001,0,0,0,0,0,8001,0,0,8001
2280 DATA 0,0,0,0,0,8001,0,0,8001,0,0,0,0,0,8001
2290 DATA 0,0,8001,0,0,0,0,0,8001,0,0,8001,0,0,0
2300 DATA 0,0,8001,0,0,8001,0,0,0,0,0,8001,0,0,8001
2310 DATA 0,700,7FFE,E0,700,FFFF,E0,0,8001,0,FF07,7FFE,E0FF,FF07,FFFF
2320 DATA E0FF,0,8001,0,FF7F,7FFE,FEFF,FF7F,FFFF,FEFF,0,0,0,FF7F,FFFF
2330 DATA FEFF,FF7F,FFFF,FEFF,0,0,0,FF07,FFFF,E0FF,FF07,FFFF,E0FF,0,0
2340 DATA 0,700,FFFF,E0,700,FFFF,E0,0,0
2350 ' green
2360 DATA 18,C,0,0,0,FF00,0,0,0,700,E0FF,8101,180,8081,FF1F,7F8
2370 DATA 7,707,7F00,1E1F,707,700,7,1FFF,71F,E0E7,E707,FFE0,FFFF,8101,180
2380 DATA 8081,FFFF,FF,0,0,FF00,FFFF,0,0,0,FF7F,FE,0,0,1F00
2390 DATA F881,0,0,0,FF07,E0,0,0,0,FF,0,0
2400 '
2410 ' ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ
2420 *TIT
2430 WIDTH 80,25
2440 LOCATE 0,1:COLOR 2
2450 PRINT '
2460 LOCATE 0,2:PRINT '
2470 LOCATE 0,3:PRINT '
2480 LOCATE 0,4:PRINT '
2490 LOCATE 31,1:COLOR 6
2500 PRINT '
2510 LOCATE 31,2:PRINT '
2520 LOCATE 31,3:PRINT '
2530 LOCATE 31,4:PRINT '
2540 LOCATE 39,7:COLOR 1
2550 PRINT '
2560 LOCATE 39,8:PRINT '
2570 LOCATE 39,9:PRINT '
2580 LOCATE 39,10:PRINT '
2590 PUT@(112,142),G%,PSET
2600 PUT@(310,120),R%,PSET
2610 PUT@(360,120),Y%,PSET
2620 PUT@(410,120),B%,PSET
2630 PUT@(310,150),J%,PSET
2640 COLOR 7:LOCATE 6,14
2650 PRINT '          8
2660 LOCATE 6,16:PRINT '          |
2670 LOCATE 6,18:PRINT ' 4 —          — 6 '
2680 LOCATE 6,20:PRINT '          |
2690 LOCATE 6,22:PRINT '          2
2700 LOCATE 60,16:PRINT 'Diamond'
2710 LOCATE 60,20:PRINT 'Jump Point'
2720 COLOR 4:LOCATE 27,23:PRINT '[ Hit Any Key ]'
2730 A$=INKEY$:IF A$='' THEN 2730
2740 IF A$<>'' THEN
2750 RETURN
```

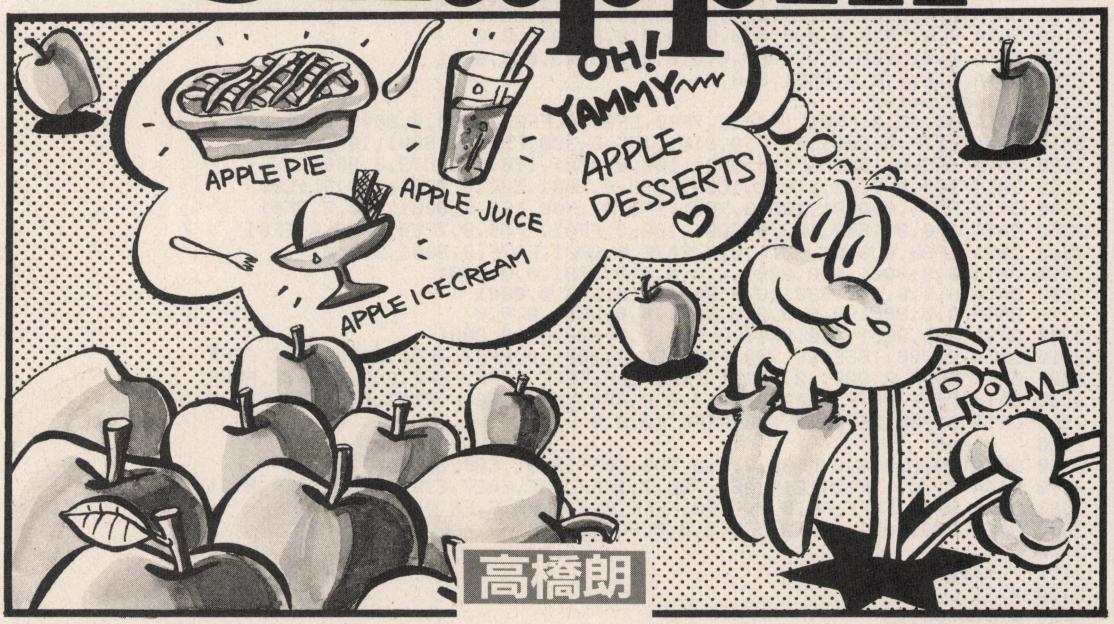
POP LOAD

パソコンミュージックをやりたいけれどMML以前に、楽譜の読み方がサッパリわからない。こんなことなら中学時代、もっとマジメに音楽の授業受けとくんだった。英語もそうだけど、中学までの勉強内容って、ほんとに役に立つんだよ。もう一度、中学生やりたいなぁ！（神奈川県　いきなりおじさんになってしまったwhat's）‼そのとおり。大人になってわかるんだよね。

かわいいChappinがジャンボリンゴを求めて……

Chappin

チャッピン



イラスト／加藤真澄

高橋朗

ストーリー紹介

これは〝Chappy ZONE〟と呼ばれる世界の物語だ。この世界に住むチャッピン一家は森のジャンボリンゴが大好物だった。そこで、チャッピンは子どもたちのために、森へと、巨大リンゴをとりに行った。でも、森の中は複雑で、見つけたリンゴをうまく運ぶことができない。はたして、チャッピンは無事に家までリンゴを運ぶことができるかな。

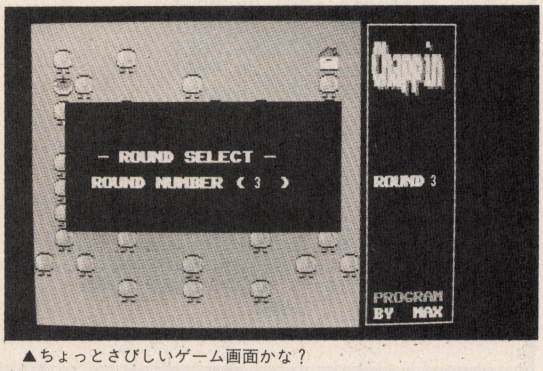
さあ、ゲーム開始

プログラムリストをまちがえないように入力して、セーブしたら、RUNでゲームスタートだ。タイトル画面表示中にSキーで面セレクトに移れる。

ストーリーのとおり、主人公のチャッピン（もしかして、一家の主なんではないのかな……）は、フィールド上に表示された自分の大きさほどもあるリンゴをせっせこせっせこ自分の家まで押して運ばなくてはいけないんだけど、このジャンボリンゴは空中に浮遊しているのだろうか、いったん「エイッ」と押すと、何かにぶつかるまで同じ方向に動き続けるというやっかいなしろものだ。そして、無事リンゴを家の中に入れれば面クリアになる。

キャラクターの操作方法は、テンキーの2、4、6、8で下、左、右、上へ移動。スペースキーには3つのアクションが用意されていて、それぞれ次のようなことができる。

1、自分の向いている方向のとなりの木をけずる。
2、自分の向いている方向のとなりのリンゴを押すことができる。
3、リンゴを持って帰れなくなったときに家に駆けこんでスペースキーをたたくとその面の最初からやり直すことができる。



▲ちょっとさびしいゲーム画面かな？

ちょっと気になったところ

タイトル画面では、左端に次々とキャラクターをかきかえて紹介しているけど、この間は、いくらスペースキーを押してもゲームに移れなかったのはちょっと…。それにもう少しプレイヤーを視覚的に楽しませるくふうがほしかった。たとえば、グラフィック（とくに背景）を強化してみたりすれば、もっとよくなったと思うよ。

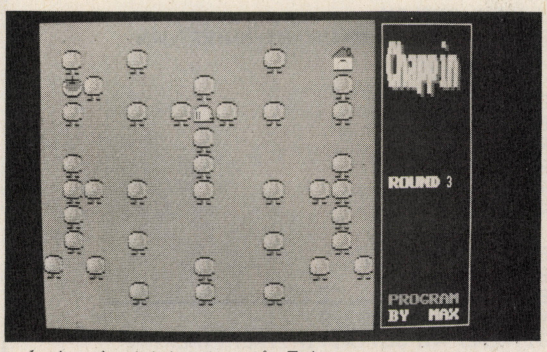
変数

MX, MY……自分の座標
FX, FY……リンゴの座標
HX, HY……家の座標

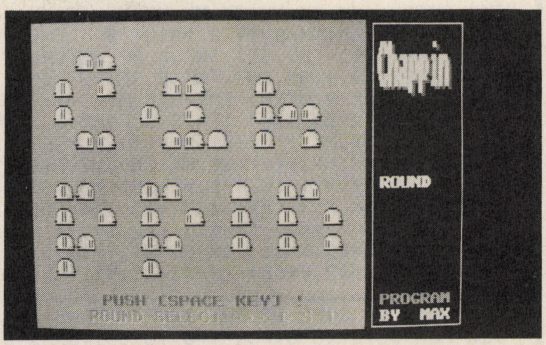
MAP DATA

0……地面
1……木
2……岩

最後に、FM77AVの場合は、820、870、930行のREMをはずすとFM音源になるんだぜっ。



▲ゴー、ゴー、われらのチャッピン君！



▲と、これはどうしたことか……。

Chappin プログラムリスト

```
10 ´****  For FM-7 series     "Chappin"      Program by MAX     1987         ****
20 ´
30 RESTORE 1340:DIM T(70),S(70),M(70),M2(70),M3(70),M4(70),F(70),H(70),C(70)
40 WIDTH80,25:PO=1:MX=224:HY=48:MEN=1:GOSUB580:GOSUB 700
50 ´──────────────────────  TITLE  ──────────────────────
60 GOSUB580:LINE(490,2)-(630,190),PSET,5,B
70 FOR I=0 TO 4:SYMBOL(500+I,15),"Chappin",2,4,2:NEXT
80 FOR I=0 TO 4:SYMBOL(495+I,13),"Chappin",2,4,6:NEXT
90 N$="ROUND":X=500:Y=96:CO=7:GOSUB390
100 N$="PROGRAM":X=500:Y=170:CO=1:GOSUB390
110 N$="BY  MAX":X=500:Y=180:CO=5:GOSUB390
120 RESTORE2690:FOR MY=0 TO 176 STEP 16:FOR MX=0 TO 448 STEP 32:READ A
130 ON A GOSUB 620,630,640,650:NEXT:NEXT
140 N$="PUSH [SPACE KEY] !":X=100:Y=170:CO=2:GOSUB390
150 N$="ROUND SELECT ··· [ S ]":X=80:Y=180:CO=1:GOSUB390
160 K$=INKEY$:IF K$="S" OR K$="s" THEN CT=0:GOTO1030
170 IF K$=" " THEN GOSUB 360 ELSE 160
180 ´──────────────────────  MEIN  ──────────────────────
190 ON PO GOSUB 620,630,640,650
200 IF FP=0 THEN LINE@(FX/8,FY/8)-(FX/8+3,FY/8+1),"●",4,BF:FP=1
210 IF FP=1 THEN PUT@A(FX,FY)-(FX+31,FY+15),F,PSET
220 PUT@A(HX,HY)-(HX+31,HY+15),H,PSET
230 K$=INKEY$:IF FX=HX AND FY=HY THEN MEN=MEN+1:CT=CT+1:GOSUB 870:GOSUB340
240 IF HX=MX AND HY=MY AND K$=" " THEN GOSUB860:GOSUB 1030
250 IF K$="4" THEN PO=4:AA=-3:BB=0:MM=-32:MN=0:GOSUB560
260 IF K$="6" THEN PO=2:AA=7:BB=0:MM=32:MN=0:GOSUB560
270 IF K$="8" THEN PO=3:AA=0:BB=-2:MM=0:MN=-16:GOSUB560
280 IF K$="2" THEN PO=1:AA=0:BB=3:MM=0:MN=16:GOSUB560
290 IF K$=" " AND PP=0 THEN PP=1
300 IF PP=1 THEN GOSUB 450:BEEP0:PP=0
310 IF FF=1 THEN GOSUB 530
320 GOTO 190
330 ´──────────────────────  ROUND CLEAR  ──────────────────────
340 IF CT>=20 THEN CT=0:GOSUB 410
350 IF MEN>=21 THEN MEN=1
360 GOSUB590:X=150:Y=80:CO=7:N$="ROUND":GOSUB390:FF=0:FP=0:PP=0:PO=1
370 LOCATE 73,12:COLOR7:PRINT MEN
380 LOCATE 31,10:PRINT MEN:GOSUB820:GOSUB580:GOSUB1090:RETURN
390 FOR I=0 TO 3:SYMBOL(X+I,Y),N$,2,1,CO:NEXT:RETURN
400 FOR I=0 TO 2000:NEXT I:RETURN
410 CLS:N$="YOU ARE ALL ROUND CLEAR !":X=100:Y=60:CO=7:GOSUB390:GOSUB930
```

リスト続く

```
420 GOSUB400:N$="THANK YOU !":X=200:Y=100:CO=2:GOSUB390:MEN=1
430 IF INKEY$="" THEN 430 ELSE CLS:GOTO 60
440 ' ──────────────────────────────── SUB ────────────────────────────────
450 IF BB=-2 AND MY=0 THEN RETURN
460 IF SCREEN(MX/8+AA,MY/8+BB)=ASC("●") THEN MF=MM:NF=MN:BEEP1:FF=1:RETURN
470 IF SCREEN(MX/8+AA,MY/8+BB)=ASC("*") THEN BEEP1 ELSE RETURN
480 ON PO GOSUB 490,500,510,520:BEEP0:RETURN
490 LINE@(MX/8,MY/8+3)-(MX/8+3,MY/8+2),"■",4,BF:RETURN
500 LINE@(MX/8+7,MY/8)-(MX/8+4,MY/8+1),"■",4,BF:RETURN
510 LINE@(MX/8,MY/8-2)-(MX/8+3,MY/8-1),"■",4,BF:RETURN
520 LINE@(MX/8-4,MY/8)-(MX/8-1,MY/8+1),"■",4,BF:RETURN
530 GOSUB 610:FP=1:FX=FX+MF:FY=FY+NF:IF FY<0 THEN FY=0:FP=0:FF=0:RETURN
540 IF SCREEN(FX/8,FY/8)=ASC("■") THEN RETURN
550 FX=FX-MF:FY=FY-NF:FP=0:FF=0:RETURN
560 GOSUB 600:MX=MX+MM:MY=MY+MN:IF MY<0 THEN MY=0:RETURN
570 IF SCREEN(MX/8,MY/8)=ASC("■") THEN RETURN ELSE MX=MX-MM:MY=MY-MN:RETURN
580 LINE(0,0)-(59,23),"■",4,BF:RETURN
590 LINE(0,0)-(59,23),"■",0,BF:RETURN
600 LINE@(MX/8,MY/8)-(MX/8+3,MY/8+1),"■",4,BF:RETURN
610 LINE@(FX/8,FY/8)-(FX/8+3,FY/8+1),"■",4,BF:RETURN
620 PUT@A(MX,MY)-(MX+31,MY+15),M,PSET :RETURN
630 PUT@A(MX,MY)-(MX+31,MY+15),M2,PSET:RETURN
640 PUT@A(MX,MY)-(MX+31,MY+15),M3,PSET:RETURN
650 PUT@A(MX,MY)-(MX+31,MY+15),M4,PSET:RETURN
660 LINE@(X*4,Y*2)-(X*4+3,Y*2+1),"*",4,BF
670 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),T,PSET:RETURN
680 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),S,PSET:RETURN
690 ' ──────────────────────────────── CHARA GET ────────────────────────────────
700 N$=" WELCOME TO THE CHAPPY ZONE !":X=0:Y=80:CO=7:GOSUB390
710 FOR GG=1 TO 8:FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 31:READ A:PSET(X,Y,A):NEXT:NEXT
720 ON GG GOSUB 730,740,750,760,770,780,790,800:NEXT:GOSUB 580:RETURN
730 GET@A(0,0)-(31,15),T,G :RETURN
740 GET@A(0,0)-(31,15),S,G :RETURN
750 GET@A(0,0)-(31,15),M,G :RETURN
760 GET@A(0,0)-(31,15),M2,G:RETURN
770 GET@A(0,0)-(31,15),M3,G:RETURN
780 GET@A(0,0)-(31,15),M4,G:RETURN
790 GET@A(0,0)-(31,15),F,G :RETURN
800 GET@A(0,0)-(31,15),H,G :RETURN
810 ' ──────────────────────────────── MUSIC DATA ────────────────────────────────
820 FOR I=0 TO 1:PLAY"T140V15": '   PLAY"@18","@18"
830 PLAY"O6C16R60O5G16R60G16R60O6C16R60O5G16R60O5G16R60O6C16R60O5G16R60":NEXT
840 PLAY"O6D26E26F26G16R60A8O6D26E26F26G16R60A8G16F16E16C16E16D16C2
850 RETURN
860  PLAY"A16F16G16D16E16F16D16C":RETURN
870 PLAY "T140V15","T140V15":  ' PLAY"@18","@18"
880 PLAY"O6C32D32E32F32G32C32D32E32F32C32D32E32F32G32"
890 PLAY"O6C16D16F16E8D16C16O5G","R2O6C16D16F16C16D16F16"
900 PLAY"O6C16D16F16E8D16C16O5A8","R2O6E16F16G16E16F16"
910 PLAY"O6C16D16C16AR60A16G16F16E16D16C8R60C2","O6C16D16C16FR60C16F16E16C16F16E
16C16F16E16C16F16ER30":GOSUB 400:RETURN
920 '
930   '  PLAY#3,"@4","@4","@18"
940 PLAY "T68V15O5C8O4A16A16A16A16B16O5C16D8C16C16C16O4A-8.","T68V14O4A8F16F16F1
6F16F16F16F8F16F16F16C8.","T68V13O5C2.C8D8"
950 PLAY "O4G8O5E8E16O4G8.A8G8O5G8E8","O4C8E8E16C8.C+8C8G8G8","O5E2F4E4"
960 PLAY "O5F4.F16G16F4E8F8","O4A4.A16A16A4A8A8","O5D1"
970 PLAY "O5E4E16F8.D4D11D11C11","O5C4C16C8.O4B4B11B11A11","O5C2O4B4B11B11A11"
980 PLAY "O5C8O4A16A16A16A16B16O5C16D8C16C16C8O4A8","O4F8F16F16F16F16F16F16A-8A1
6A16A8C8","O5A2A2"
990 PLAY "O4G8O5E4O4G8A11G11A11O5G8E8","O4C8E4C8C+11C+11C+11G8G8","O5G4.E8B4A4"
1000 PLAY "O5E8.D16D8O4A8O5C4D4","O4A8.F16F8E8C4A-4","O5D2E2"
1010 PLAY "O5C2C+4E4","O4G2E4E4","O5C2C+4D4"
1020 PLAY "T52O5C8O4A8B8O5C8C8D8F8F8O6C1","T52O4F8C+8C+8C+8F8F8F8F8C1","T52O5C1C
1":GOSUB400:RETURN
1030 ' ──────────────────────────────── ROUND SELECT ────────────────────────────────
1040 LINE(50,50)-(450,130),PSET,0,BF:N$="- ROUND SELECT -":X=100:Y=80:CO=7
1050 GOSUB390:N$="ROUND NUMBER (  )":X=90:Y=96:GOSUB390
1060 K$=INKEY$:LOCATE40,12:COLOR7:PRINT MEN:IF K$="8" AND MEN<20 THEN MEN=MEN+1
1070 IF K$="2" AND MEN>1 THEN MEN=MEN-1
1080 IF K$=" " THEN GOSUB 360:GOTO190 ELSE 1060
1090 FP=0:ON MEN GOSUB 1100,1110,1120,1130,1140,1150,1160,1170,1180,1190,1200,12
10,1220,1230,1240,1250,1260,1270,1280,1290:GOTO 1300:RETURN
1100 RESTORE 2760:HX=96:HY=80:FX=224:FY=128:MX=224:MY=48:RETURN       '1
1110 RESTORE 2830:HX=416:HY=80:FX=32:FY=32:MX=224:MY=32:RETURN        '2
1120 RESTORE 2900:HX=416:HY=16:FX=32:FY=32:MX=224:MY=48:RETURN        '3
```

```
1130 RESTORE 2970:HX=224:HY=160:FX=32:FY=16:MX=224:MY=16:RETURN      '4
1140 RESTORE 3040:HX=416:HY=160:FX=192:FY=48:MX=0:MY=0:RETURN        '5
1150 RESTORE 3110:HX=224:HY=48:FX=96:FY=160:MX=224:MY=16:RETURN      '6
1160 RESTORE 3180:HX=224:HY=128:FX=224:FY=112:MX=224:MY=64:RETURN    '7
1170 RESTORE 3250:HX=224:HY=80:FX=224:FY=16:MX=224:MY=32:RETURN      '8
1180 RESTORE 3320:HX=384:HY=80:FX=32:FY=160:MX=288:MY=128:RETURN     '9
1190 RESTORE 3390:HX=224:HY=80:FX=224:FY=96:MX=224:MY=128:RETURN     '10
1200 RESTORE 3460:HX=224:HY=32:FX=224:FY=144:MX=224:MY=128:RETURN    '11
1210 RESTORE 3530:HX=224:HY=144:FX=32:FY=128:MX=224:MY=128:RETURN    '12
1220 RESTORE 3600:HX=64:HY=48:FX=224:FY=96:MX=224:MY=48:RETURN       '13
1230 RESTORE 3670:HX=416:HY=32:FX=416:FY=160:MX=0:MY=0:RETURN        '14
1240 RESTORE 3740:HX=384:HY=128:FX=64:FY=128:MX=224:MY=160:RETURN    '15
1250 RESTORE 3810:HX=256:HY=32:FX=192:FY=32:MX=0:MY=0:RETURN         '16
1260 RESTORE 3880:HX=64:HY=160:FX=416:FY=80:MX=0:MY=160:RETURN       '17
1270 RESTORE 3950:HX=224:HY=16:FX=224:FY=48:MX=224:MY=32:RETURN      '18
1280 RESTORE 4020:HX=224:HY=176:FX=224:FY=32:MX=192:MY=112:RETURN    '19
1290 RESTORE 4090:HX=32:HY=16:FX=416:FY=160:MX=224:MY=160:RETURN     '20
1300 FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 14:READ A:IF A=1 THEN GOSUB 660
1310 IF A=2 THEN LINE@(X*4,Y*2)-(X*4+3,Y*2+1),"◣",4,BF:GOSUB 680
1320 NEXT:NEXT:RETURN
1330 '──────────── CHARA DATA ────────────
1340 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
1350 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4,4
1360 DATA 4,4,4,4,4,4,0,0,0,0,6,4,6,4,4,4,6,4,1,4,1,4,1,4,1,0,0,0,0,4,4,4,4
1370 DATA 4,4,4,0,0,6,6,4,6,4,6,4,6,4,6,4,6,4,4,6,4,4,4,4,4,1,4,1,4,4,1,0,0,4,4
1380 DATA 4,4,0,6,6,6,4,6,4,6,4,6,4,4,4,4,4,6,4,4,4,4,4,4,4,1,4,4,1,4,4,1,0,4
1390 DATA 4,0,6,4,6,4,6,4,6,4,6,4,6,4,6,4,6,4,4,4,6,4,4,4,4,4,4,4,1,4,4,1,1,0,4
1400 DATA 4,0,4,6,4,6,4,6,4,6,4,6,4,4,4,4,4,4,4,6,4,4,4,4,4,4,4,4,4,1,4,4,1,0,4
1410 DATA 4,0,6,4,6,4,6,4,6,4,6,4,6,4,6,4,4,4,6,4,4,4,4,4,4,4,4,1,4,1,1,1,0,4
1420 DATA 4,0,4,4,4,4,6,4,6,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,1,4,1,1,1,0,4
1430 DATA 4,0,4,6,4,4,4,4,4,6,4,6,4,4,6,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,1,4,1,4,1,0,4
1440 DATA 4,0,4,4,4,4,6,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,1,4,1,4,1,4,1,1,1,1,0,4
1450 DATA 4,4,0,0,0,0,4,6,4,4,4,1,4,1,4,1,4,1,4,1,4,1,4,1,4,1,1,0,0,0,0,0,4,4
1460 DATA 4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4
1470 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,2,2,2,2,1,2,1,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
1480 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,2,2,2,2,1,2,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
1490 DATA 4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,0,0,0,0,2,2,2,1,2,1,0,0,0,0,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4
1500 '
1510 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
1520 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
1530 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
1540 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,1,5,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,4,4,4,4,4,4
1550 DATA 4,4,4,4,4,0,0,0,0,5,5,5,5,1,5,1,5,1,5,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,4,4,4,4
1560 DATA 4,4,4,4,0,5,5,1,5,1,5,5,1,5,5,1,5,1,5,1,5,1,5,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,4,4
1570 DATA 4,4,0,5,5,5,1,5,1,5,5,1,5,1,5,1,5,5,1,5,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,4
1580 DATA 4,4,0,5,5,5,5,1,5,5,1,5,5,5,1,5,5,1,5,1,5,1,5,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,4
1590 DATA 4,0,5,5,5,5,1,5,5,1,5,1,5,5,5,1,5,5,1,5,1,5,1,5,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,4
1600 DATA 4,0,5,5,5,5,5,1,5,5,5,5,5,5,5,1,5,1,5,5,1,5,1,5,1,5,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,4
1610 DATA 4,0,5,5,5,5,5,5,5,5,1,5,1,5,5,1,5,1,1,5,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,4
1620 DATA 4,0,5,5,5,5,5,5,5,5,1,5,1,5,5,1,5,1,5,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,4
1630 DATA 4,0,5,5,1,5,5,5,5,1,5,5,5,5,1,5,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,4
1640 DATA 4,4,0,0,5,5,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,0,0,4,4
1650 DATA 4,1,4,4,1,4,4,1,4,4,4,4,4,4,1,4,4,4,4,4,4,4,4,4,1,4,4,1,4,4,1,4,1,4
1660 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
1670 '
1680 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
1690 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
1700 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
1710 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
1720 DATA 4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,2,6,2,6,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4,4
1730 DATA 4,4,4,4,4,0,0,6,6,6,6,6,6,6,0,0,6,6,6,0,0,6,6,6,6,2,6,2,6,0,0,4,4,4,4,4
1740 DATA 4,4,4,4,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,0,0,6,6,0,0,6,6,6,6,6,6,2,6,2,0,4,4,4,4
1750 DATA 4,4,4,4,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,0,0,6,6,0,0,6,6,6,6,6,6,2,6,2,6,0,4,4,4,4
1760 DATA 4,4,4,4,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,0,0,6,6,0,0,6,6,6,6,6,6,2,6,2,0,4,4,4,4
1770 DATA 4,4,4,4,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,0,0,6,6,6,0,0,6,6,6,6,6,6,2,6,2,0,4,4,4,4
1780 DATA 4,4,4,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,0,0,6,6,6,0,0,6,6,6,6,6,6,2,6,2,6,2,0,4,4
1790 DATA 4,4,0,0,0,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,0,0,6,6,6,0,0,6,6,6,6,6,6,2,6,2,6,0,0,0,0,4
1800 DATA 4,4,4,4,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,2,6,2,6,2,6,2,6,0,4,4,4
1810 DATA 4,4,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,4
1820 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
1830 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
1840 '
1850 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
1860 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
1870 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
1880 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
```

リスト続く

```
1890 DATA 4,4,4,4,4,4,0,0,0,6,2,6,2,6,2,6,6,6,6,6,6,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4
1900 DATA 4,4,4,4,0,0,6,2,6,2,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,0,0,4,4,4,4,4
1910 DATA 4,4,4,0,2,6,2,6,2,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,0,4,4,4,4
1920 DATA 4,4,4,0,6,0,6,2,6,2,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,0,0,6,6,0,0,6,0,4,4,4,4
1930 DATA 4,4,4,0,0,6,2,6,2,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,0,0,6,6,0,0,6,6,0,4,4,4
1940 DATA 4,4,4,0,6,2,6,2,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,0,0,6,6,0,0,6,6,0,4,4,4
1950 DATA 4,4,0,6,2,6,2,6,2,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,0,0,6,6,0,0,6,6,0,4,4,4
1960 DATA 4,0,0,0,0,0,0,2,6,2,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,0,0,6,6,0,0,6,6,0,4,4,4
1970 DATA 4,4,4,0,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,0,4,4,4
1980 DATA 4,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,4,4
1990 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2000 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2010 '
2020 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2030 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2040 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2050 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2060 DATA 4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,6,6,6,6,6,6,6,2,6,2,6,2,6,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4
2070 DATA 4,4,4,4,0,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,2,6,2,6,0,0,4,4,4,4,4
2080 DATA 4,4,4,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,2,6,2,6,2,0,4,4,4,4
2090 DATA 4,4,4,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,2,6,0,4,4,4,4
2100 DATA 4,4,4,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,2,6,2,0,4,4,4
2110 DATA 4,4,4,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,2,6,2,0,4,4,4
2120 DATA 4,4,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,2,6,2,6,2,0,4,4
2130 DATA 4,0,0,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,2,6,2,6,2,0,0,4
2140 DATA 4,4,4,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,2,6,2,6,2,6,2,6,0,4,4,4,4
2150 DATA 4,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,4
2160 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2170 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2180 '
2190 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2200 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2210 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2220 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2230 DATA 4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,6,6,6,6,6,6,6,2,6,2,6,2,6,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4
2240 DATA 4,4,4,4,4,0,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,2,6,2,6,2,6,0,0,4,4,4,4,4
2250 DATA 4,4,4,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,2,6,2,6,2,0,4,4,4,4
2260 DATA 4,4,0,6,6,0,0,6,6,0,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,2,6,2,6,0,4,4,4,4
2270 DATA 4,4,0,6,6,0,0,6,6,0,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,2,6,0,0,4,4,4,4,4
2280 DATA 4,4,0,6,6,0,0,6,6,0,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,2,6,2,6,2,0,4,4,4
2290 DATA 4,4,0,6,6,0,0,6,6,0,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,2,6,2,6,2,0,4,4,4
2300 DATA 4,4,0,6,6,0,0,6,6,0,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,2,6,2,6,0,0,0,0,0,0,0,4
2310 DATA 4,4,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,0,4,4,4,4
2320 DATA 4,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,4
2330 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2340 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2350 '
2360 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2370 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2380 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2390 DATA 4,4,4,4,4,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,4,4,4,4,4
2400 DATA 4,4,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,4,4
2410 DATA 4,0,2,2,7,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,6,0,4
2420 DATA 4,0,6,7,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,4
2430 DATA 4,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,6,0,4
2440 DATA 4,0,6,7,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,6,2,0,4
2450 DATA 4,0,2,6,2,6,2,2,6,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,6,2,6,2,6,0,4
2460 DATA 4,4,0,2,6,2,6,2,6,2,2,6,2,2,6,2,2,2,6,2,2,2,6,2,6,2,6,2,6,0,4,4
2470 DATA 4,4,4,0,0,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,0,0,4,4,4
2480 DATA 4,4,4,4,4,0,0,0,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,0,0,0,4,4,4,4,4
2490 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4,4
2500 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2510 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2520 '
2530 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2540 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,2,2,0,0,0,4,4,0,0,0,0,0,4,4,4,4,4
2550 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,0,4,4,4,4,4
2560 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,2,2,2,2,0,4,4,4,4,4
2570 DATA 4,4,4,4,0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,2,2,2,2,0,0,0,4,4,4
2580 DATA 4,4,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0,0,2,2,0,0,4
2590 DATA 0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0
2600 DATA 4,4,0,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,0,4,4
2610 DATA 4,4,0,7,7,7,7,7,7,7,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,7,7,7,7,7,7,7,0,4,4
2620 DATA 4,4,0,7,7,7,7,7,7,7,0,0,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,0,0,7,7,7,7,7,7,0,4,4
2630 DATA 4,4,0,7,7,7,7,7,7,0,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,0,7,7,7,7,7,0,4,4
2640 DATA 4,4,0,7,7,7,7,7,7,0,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,0,7,7,7,7,7,0,4,4
```

```
2650 DATA 4,4,0,7,7,7,7,7,0,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,0,7,7,7,7,7,0,4,4
2660 DATA 4,4,0,7,7,7,7,7,0,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,0,7,7,7,7,7,0,4,4
2670 DATA 4,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,4
2680 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2690 '------------------------ TITLE ------------------------
2700 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 ,0,0,2,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2710 DATA  0,1,0,4,0,0,2,4,0,0,1,0,0,0,0, 0,1,0,0,0,1,0,4,0,0,1,2,4,0,0
2720 DATA  0,0,2,4,0,0,2,4,3,0,1,0,4,0,0, 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2730 DATA  0,1,2,0,0,1,2,0,0,3,0,1,2,0,0, 0,1,0,4,0,1,0,4,0,1,0,1,0,4,0
2740 DATA  0,1,2,0,0,1,2,0,0,1,0,1,0,4,0, 0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2750 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0, 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2760 '------------------------ ROUND 1 ------------------------
2770 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0, 0,2,1,2,0,0,0,0,0,0,0,2,1,2,0
2780 DATA  0,1,0,0,0,1,1,0,1,1,0,0,0,1,0, 0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,0
2790 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0, 0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0
2800 DATA  0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0, 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2810 DATA  0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,0, 0,1,0,0,0,1,1,0,1,1,0,0,0,1,0
2820 DATA  0,2,1,2,0,0,0,0,0,0,0,2,1,2,0, 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2830 '------------------------ ROUND 2 ------------------------
2840 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0, 0,1,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0
2850 DATA  0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,1, 0,1,0,1,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0
2860 DATA  0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0, 0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2870 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0, 0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0
2880 DATA  0,1,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0, 0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,1,0
2890 DATA  0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0 ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2900 '------------------------ ROUND 3 ------------------------
2910 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0, 0,1,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0
2920 DATA  0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0, 0,1,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0,0,1,0
2930 DATA  0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0, 0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0
2940 DATA  0,1,1,0,1,0,0,1,0,0,1,0,1,1,0, 0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0
2950 DATA  0,1,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,1,0, 1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,0,1
2960 DATA  0,0,0,0,1,0,0,1,0,0,1,0,0,0,0, 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2970 '------------------------ ROUND 4 ------------------------
2980 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0, 0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0
2990 DATA  0,1,0,1,0,1,0,0,0,1,0,1,0,1,0, 0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0
3000 DATA  0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0, 0,0,0,1,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0
3010 DATA  0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0, 0,0,1,0,0,1,0,1,1,1,0,0,1,0,0
3020 DATA  0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0, 0,0,1,0,1,0,0,1,0,0,1,0,1,0,0
3030 DATA  0,0,0,1,0,0,1,0,1,0,0,1,0,0,0, 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3040 '------------------------ ROUND 5 ------------------------
3050 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0, 0,0,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,1
3060 DATA  0,0,1,0,0,1,1,0,1,0,0,0,0,1,0, 0,2,0,0,0,2,0,1,0,2,0,2,0,0,1
3070 DATA  0,1,0,0,0,0,0,1,1,0,0,2,1,0,1,0, 0,1,0,2,1,2,2,0,0,0,0,1,0,0,1
3080 DATA  0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,2,0,0,1,0, 0,0,2,1,1,2,1,1,1,2,0,0,0,0,1
3090 DATA  0,1,0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,1,0, 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,1
3100 DATA  0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,0,0, 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1
3110 '------------------------ ROUND 6 ------------------------
3120 DATA  0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1,0,0, 0,1,0,2,1,0,0,0,0,1,2,1,0,1,0
3130 DATA  0,1,0,0,0,0,0,2,2,1,0,1,0,0,1,0, 0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,2,0
3140 DATA  0,2,0,0,1,0,0,0,0,0,0,2,0,0,0,1, 0,0,1,2,1,1,2,0,0,2,0,0,2,0,0
3150 DATA  2,0,2,0,0,0,1,2,1,2,0,2,0,0,0, 1,0,0,0,0,1,2,0,1,0,0,1,0,0,0
3160 DATA  0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,2,1,0, 0,1,0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,1,0,0,1
3170 DATA  0,2,0,0,0,1,2,0,0,2,0,0,0,1,0, 0,0,1,1,2,2,0,0,0,0,1,1,1,1,0,0
3180 '------------------------ ROUND 7 ------------------------
3190 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0, 0,0,0,1,1,1,0,0,0,1,1,1,0,0,0
3200 DATA  0,0,2,0,0,1,1,1,1,1,0,0,2,0,0, 0,2,1,1,2,1,2,1,2,2,1,1,1,2,0
3210 DATA  0,1,1,0,1,0,0,0,0,0,0,2,0,1,2,0, 0,2,0,0,1,1,0,1,0,1,1,0,0,2,0
3220 DATA  0,1,0,1,0,0,1,2,2,0,0,0,0,1,0, 0,2,0,0,0,1,1,0,1,1,0,0,0,2,0
3230 DATA  0,0,1,0,1,0,2,0,1,0,1,0,1,0,0, 0,0,0,1,1,0,1,2,1,0,1,1,0,0,0
3240 DATA  0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0, 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3250 '------------------------ ROUND 8 ------------------------
3260 DATA  0,2,0,0,2,1,1,2,1,1,0,0,0,1,0, 1,0,1,1,0,1,0,0,0,1,0,1,1,0,1
3270 DATA  0,0,0,0,0,2,0,0,0,2,0,0,0,0,0, 1,0,1,0,0,1,2,0,0,1,0,0,0,0,1
3280 DATA  0,1,0,0,2,0,1,2,2,0,0,0,0,0,0, 0,0,0,0,0,2,0,0,0,1,0,2,0,2,0
3290 DATA  2,0,1,0,0,0,1,0,2,0,1,0,0,0,1, 1,0,1,0,2,0,2,0,2,0,2,0,0,0,1
3300 DATA  0,1,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0, 1,0,0,1,0,2,0,2,0,1,0,1,0,0,1
3310 DATA  0,2,1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1,1,0, 0,0,0,0,0,0,2,0,2,0,0,0,0,0,0
3320 '------------------------ ROUND 9 ------------------------
3330 DATA  2,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,2, 0,1,0,0,1,1,2,0,2,1,1,0,0,1,0
3340 DATA  1,0,0,1,0,0,0,2,0,0,0,1,0,0,1, 0,0,1,0,0,1,1,0,1,1,0,0,1,0,0
3350 DATA  0,0,2,0,1,0,0,0,0,0,2,0,2,0,0, 0,0,2,0,1,1,0,0,0,1,2,0,0,0,0
3360 DATA  0,0,0,1,0,2,1,0,2,1,0,1,0,0,0, 2,0,0,0,2,0,1,1,1,0,1,0,0,0,2
3370 DATA  0,1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0, 2,0,1,0,0,0,2,0,2,0,0,0,1,0,1
3380 DATA  0,0,0,2,0,0,0,2,0,0,0,2,0,2,0, 1,0,1,0,2,0,0,0,0,0,2,0,1,0,2
3390 '------------------------ ROUND 10 ------------------------
3400 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0, 0,2,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,2,0
```

リスト続く

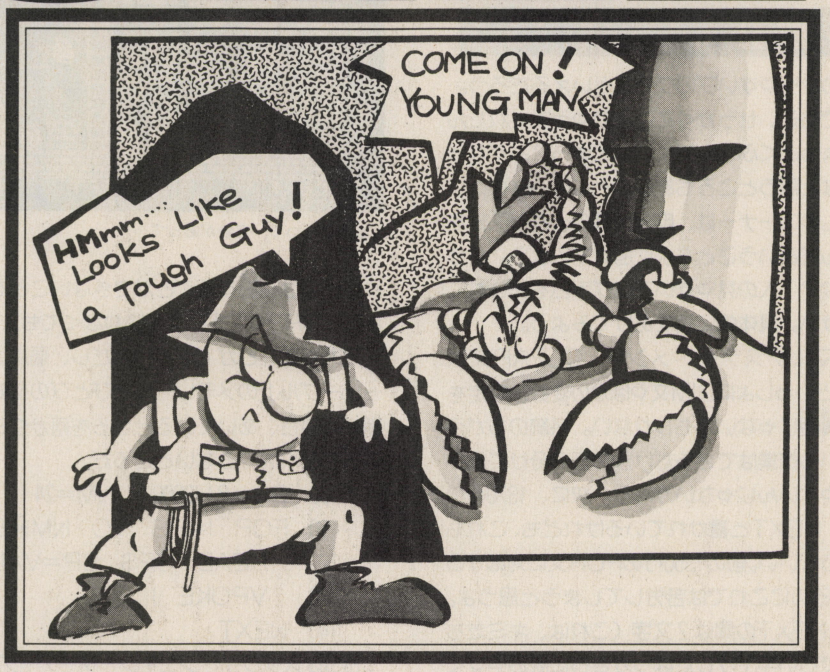
```
3410 DATA  0,1,0,1,0,1,0,0,0,1,0,1,0,1,0,  0,1,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0,0,1,0
3420 DATA  0,1,0,0,0,1,0,1,0,1,0,0,0,1,0,  0,2,1,0,0,0,2,0,2,0,0,0,1,2,0
3430 DATA  0,0,0,1,0,0,1,0,1,0,0,1,0,0,0,  0,2,2,0,0,2,0,2,0,2,0,0,1,2,0
3440 DATA  0,1,0,0,2,0,0,0,0,0,2,0,0,1,0,  0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,0
3450 DATA  0,2,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,2,0,  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3460 ' ____________________________ ROUND 11 ____________________________
3470 DATA  0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,  0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,1,2,0,1,0
3480 DATA  0,2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,1,1,2,0,  2,0,1,2,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,2
3490 DATA  0,0,0,1,0,1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,  0,0,1,0,1,0,2,1,0,0,2,0,2,0,0
3500 DATA  1,0,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,1,  0,0,0,2,2,1,0,0,0,1,2,2,0,0,0
3510 DATA  1,0,1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1,0,1,  0,2,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,2,0
3520 DATA  0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,  0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0
3530 ' ____________________________ ROUND 12 ____________________________
3540 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,  0,2,1,2,2,0,2,2,2,0,2,2,2,2,0
3550 DATA  0,2,0,0,1,0,2,0,2,0,2,0,0,1,0,  0,2,1,2,1,0,1,0,1,0,1,1,2,1,0
3560 DATA  0,2,0,0,0,0,2,1,2,0,1,0,0,0,0,  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3570 DATA  0,2,1,2,2,0,2,1,2,1,1,0,0,0,1,  0,1,0,0,2,0,2,0,2,0,1,1,0,1,1
3580 DATA  0,0,0,0,0,0,0,2,0,2,0,1,0,1,0,1,  0,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,0,0,0,1
3590 DATA  0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,  0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0
3600 ' ____________________________ ROUND 13 ____________________________
3610 DATA  0,1,0,0,0,2,0,1,0,2,0,0,0,1,0,  1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,2,0,1,0,1
3620 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,  0,0,0,1,0,0,1,0,1,0,0,1,2,0,0
3630 DATA  2,0,0,0,0,2,1,1,1,2,0,0,0,0,2,  0,0,1,0,0,2,1,1,1,2,0,0,2,0,0
3640 DATA  0,0,2,0,1,2,1,0,1,2,1,0,1,0,0,  0,0,0,0,0,2,1,1,1,2,0,0,0,0,0
3650 DATA  1,0,0,0,1,0,1,1,1,0,1,0,0,0,1,  0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0
3660 DATA  2,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,2,  0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0
3670 ' ____________________________ ROUND 14 ____________________________
3680 DATA  0,1,1,0,0,2,0,0,0,0,2,1,1,0,0,  2,1,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,1,1,0
3690 DATA  1,0,0,2,0,0,0,0,2,0,0,0,2,0,1,  0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,2
3700 DATA  0,1,0,0,0,0,1,1,2,2,0,0,0,1,0,  2,0,0,0,0,2,0,2,0,1,0,2,1,0,0
3710 DATA  1,0,0,1,0,0,0,0,1,2,0,0,0,0,0,  0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1
3720 DATA  0,0,0,2,0,0,0,0,1,0,0,0,2,2,1,  2,2,1,2,2,1,1,0,0,0,0,1,1,0,0
3730 DATA  0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,1,  0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,1,1,0,1,0
3740 ' ____________________________ ROUND 15 ____________________________
3750 DATA  0,2,0,0,2,0,0,0,0,0,2,0,0,2,0,  2,0,1,0,0,0,1,1,1,0,0,0,2,0,2
3760 DATA  0,2,0,0,0,1,0,0,0,2,0,0,0,1,0,  0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0
3770 DATA  0,2,0,0,1,0,0,0,0,0,2,0,0,2,0,  0,0,1,1,2,2,1,2,1,1,2,1,2,0,0
3780 DATA  0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,  1,0,1,0,0,0,1,1,1,0,0,0,1,0,1
3790 DATA  0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,2,0,1,0,  1,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,0,1
3800 DATA  0,1,0,1,0,0,1,0,1,0,0,1,0,2,0,  0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0
3810 ' ____________________________ ROUND 16 ____________________________
3820 DATA  0,2,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,  0,1,1,1,0,0,1,2,0,1,0,0,1,1,0
3830 DATA  1,0,0,0,0,0,0,2,0,0,0,1,0,0,2,  0,0,0,1,0,0,1,2,0,2,0,1,0,1,0
3840 DATA  0,0,0,1,0,1,1,0,0,0,0,0,2,0,0,  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0
3850 DATA  0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,1,0,  1,0,1,0,0,0,0,0,2,0,2,1,0,0,2
3860 DATA  0,2,0,0,1,0,0,0,2,0,0,2,0,1,0,  0,0,0,0,1,0,2,1,0,0,1,0,1,2,1
3870 DATA  0,0,0,0,0,0,1,2,1,0,0,1,0,0,0,  0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0
3880 ' ____________________________ ROUND 17 ____________________________
3890 DATA  2,2,1,2,2,1,2,2,1,1,2,1,1,2,2,  0,2,0,1,0,0,1,0,0,1,1,0,0,1,0
3900 DATA  0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,2,1,0,0,  0,2,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3910 DATA  0,2,0,2,0,2,0,0,1,0,0,0,0,1,0,  0,2,0,2,0,2,0,1,0,0,0,0,1,0,0
3920 DATA  0,2,0,2,0,2,0,2,0,0,0,1,0,1,0,  0,2,0,2,0,2,2,1,2,2,1,1,2,2,0
3930 DATA  0,2,0,2,0,1,0,0,0,0,0,0,2,0,0,  0,2,1,2,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0
3940 DATA  0,2,0,1,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,2,0,  2,2,1,1,2,1,2,2,1,1,1,2,1,1,1
3950 ' ____________________________ ROUND 18 ____________________________
3960 DATA  0,0,0,0,0,0,0,2,2,2,0,0,0,0,0,0,  1,0,1,0,0,1,2,0,2,1,0,0,1,0,2
3970 DATA  1,2,2,1,1,1,2,0,2,1,2,2,2,2,1,2,  1,0,1,0,0,0,1,0,1,0,2,0,0,1,0,2
3980 DATA  1,2,2,1,1,1,2,0,2,1,2,2,2,2,2,2,  1,0,1,0,0,1,2,0,2,1,0,0,1,0,1
3990 DATA  2,0,0,0,0,0,0,2,0,2,0,0,0,0,0,1,  2,0,0,0,0,0,0,2,0,2,0,0,0,0,0,2
4000 DATA  0,0,0,0,0,0,0,2,0,2,0,0,0,0,0,0,  0,0,0,0,0,0,0,2,0,2,0,0,0,0,0,0
4010 DATA  2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,  0,0,0,1,0,0,0,2,0,0,0,1,0,0,0
4020 ' ____________________________ ROUND  19 ____________________________
4030 DATA  0,0,0,0,0,0,1,2,2,2,1,0,0,0,0,0,  0,0,0,1,1,0,0,1,0,0,1,2,0,0,0
4040 DATA  1,0,2,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1,0,1,  2,1,0,0,2,0,0,1,0,0,2,0,0,1,2
4050 DATA  0,0,0,1,0,0,0,2,0,0,0,1,0,0,0,  2,0,0,1,0,2,0,0,0,2,0,1,0,0,1
4060 DATA  1,0,0,0,1,2,0,1,0,1,1,0,0,0,2,  0,1,0,0,1,0,0,0,1,0,2,0,0,1,0
4070 DATA  2,2,0,0,2,2,0,1,0,2,1,0,0,2,2,  1,0,1,0,0,1,0,0,0,1,0,0,1,0,1
4080 DATA  0,0,0,1,2,0,0,1,0,0,2,1,0,0,0,  0,0,0,0,0,0,2,1,0,1,2,0,0,0,0,0
4090 ' ____________________________ ROUND  20 ____________________________
4100 DATA  2,1,2,1,0,0,2,1,2,0,0,2,1,1,2,  1,0,1,0,2,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1
4110 DATA  2,1,2,0,0,0,0,1,0,0,0,2,0,0,1,  2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,0
4120 DATA  1,0,2,1,2,0,0,0,2,0,0,2,0,0,2,  0,0,1,0,0,0,1,1,0,0,0,1,0,1,1
4130 DATA  1,2,0,0,0,2,0,0,2,0,0,0,2,2,2,  0,0,0,1,0,0,0,1,0,1,1,0,0,0,1
4140 DATA  2,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,2,2,2,1,  2,1,2,2,1,2,2,1,2,1,1,0,1,1,1
4150 DATA  1,0,1,0,0,1,0,0,1,0,0,0,1,0,1,  2,1,1,2,2,2,2,1,1,2,1,1,2,1,1
4160 ' ____________________________ THE END ____________________________
```

宝をとりまくっちゃえ

SEIZE シーズ

MSX BASIC

—32K以上—



イラスト／加藤真澄

谷間義男

プロローグ

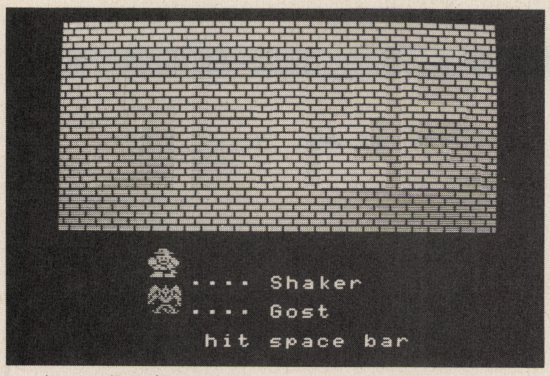
主人公のShakerは宝をとるべくなぞの洞窟に入った。だが、その洞窟はとても奥深く、Shakerにとっては前途多難であった。落とし穴、大怪獣、謎のワープゾーン……。はたして、キミは洞窟の宝をすべて集めることができるか。無事を祈る。

HOW TO PLAY

プログラムをまちがえないように打ちこんで、セーブしておこう。RUNでゲームスタート。

Shakerは3人いる。プレイ中、怪獣に捕まると1人死ぬ。0になるとゲームオーバーだ。彼の動けるフィールドはブロックカベに囲まれた通路と、1歩登ったらこわれそうなはしごと、なんとか使うことのできる長い橋のかわりをする棒だけだ。しかし、一見ブロックカベに見えるところでも、じつはぬけカベだったり、どこへ行くかわからないワープゾーンだったりするのだ。Shakerのわたる人生楽じゃないってか？

操作法だ。Shakerはカーソルキーで移動できる。もし、自分が袋小路に入りこんだりして動けなくなったらESCでぬけよう。1人死んでしまうけどShakerは元の位置にもどる。そして、ステージ中に置かれた10個の宝（宝には10点、50点、1UPがある）をすべてとれば1ステージクリアだ。キミは全16面をクリアできるかな。



▲なんか、怪しげなカベだぞ。

ちょっと気になったところ

ゲームのアイデアが今やだれも知っているロードランナーに似通っているのが、初めに気がついた点だ。主人公が走りまわって金塊ならぬ宝をとるあたりは、どうも穴掘りをなくしただけっていう感じだぞ。それに、どうもオカシイナーと思ったのは、ストーリー設定とゲーム内容がお世辞にもマッチしていないということだ。主人公は洞窟の中にいるんじゃなかったっけ……。ということは、グラフィックでもっと洞窟らしい雰囲気を出してほしかったなぁ。プロの世界では「ほかのゲームのよいところだけを盗め、何か新しいキャラクターの動きができたらそれに合わせてゲームを作って、ストーリーなんか、あとまわし」なんて話

もあったけど、ずいぶんむかしのことだ。別にストーリーを作ったら、それに凝り固まれといっているのではないよ。アクションゲームでもストーリー設定はしっかりとやらないと、ゲーム自体のおもしろさがぼやけてしまうよ。

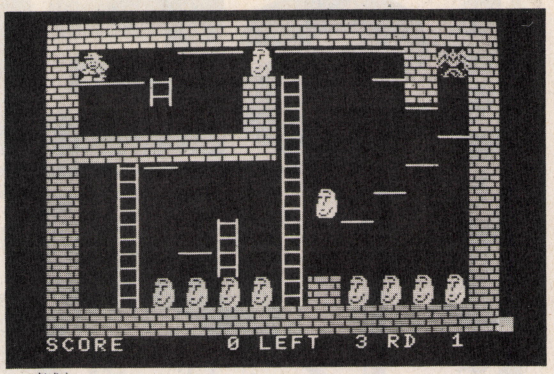
プログラムの解説

全体的に見てわかりやすいプログラムといえるだろう。でも、でもなんである。せっかくここまでやってくれたんだから、もうちょっとくふうしてくれるとさらによくなったんじゃないかなと思うところもある。とくに、このオリジナルプログラムのコーナーは、自分以外の人がリストを打ちこんで遊ぶんだということをよく考えてみよう。そうすると、どうかな？　人の見やすいプログラムを作らなくちゃと思わないかい。具体的に例をあげてみよう。

まず1010行のマルチステートメント。CLEAR文やCOLOR文などといっしょにDIM文やほかの変数の設定をやるのはあまり賢明じゃないかもしれない。系統のちがう命令が集まっている作業はできるだけ別の行に分けて書いたほうがわかりやすいんじゃないかな？　次に、1370行の行末にNEXT：NEXTと書かれているけれども、これも別の行にしたほうがいい。前の1350行のFOR文に対応するNEXTを見つけるのにこれでは苦労してしまうと思うよ。それに、FOR～NEXTの間は2文字（これは、キミたちの自由でいい）ぐらい字下げしたほうがさらに読みやすくなることうけあいだ。谷間くんはけっこう実力があるから、一流プログラマーまで、もう少しだと思うよ。さて、「SEIZE」ではキャラクターにスプライトとテキストフォントを利用した2通りの手法を用いているけど、少し高度なキャラクター定義方法を伝授してさしあげよう。初心者の人にはちょっとむずかしい話になるかもしれないから、わからなそーだなーと思ったら読み飛ばしてね。

1．SPRITE$(　)を使わないスプライト定義

スプライトのパターンは、メインメモリーの3800H番地からパターン番号順に格納されている。このエリアの名前はスプライトジェネレーターテーブルと呼ばれていて、8×8ドットのスプライトの場合は8バイトごとに、16×16ドットのときは32バイトごとにパターン番号がメモリーに仮想的に割りふられる。ジェネレーターテーブルに割りふられた番号は変更することができないことを利用すれば、わざわざSPRITE$(　)を使わなくてもスプライトパターンを定義することができる。ただし、弱点は、ジェネレーターテーブル上のメモリーにとびとびの位置にパターンを定義する場合、あいているところを何かダミーの値でうめてやらなければならないところだ。



▲怪獣がいて、宝物があって……。

例：
```
100　BS=&H3800 : NM=24
110　FOR I=BS TO NM*8+BS-1
120　　READ SP$:SP=VAL("$H"+SP$)
130　　VPOKE I,SP
140　NEXT
```

BSはスプライトジェネレーターテーブルのベースアドレス、NMは定義したいスプライトの枚数。SP$はスプライトのパターンを横1ラインずつ16進数でデータにしたものだ。110行の8を32に変えれば大きなパターンにも対応できる。データも必要な数だけ用意すること。

2．キャラクター定義

まずはプログラムを見てほしい。文字を太くするものだ。

例：
```
100　ST=ASC(" ") : ED=ASC("Z")
110　FOR I=ST TO ED*8-1
120　　VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)
　　/2
130　NEXT
```

これで、スペースから大文字のZまでがゲーセン文字になるんだよ。みんなこのプログラムを応用していろいろと遊んでみてはどうだろう。

SEIZE　プログラムリスト

```
1000 '●●●●●●●●●● しょき せってい ●●●●●●●●●
1010 CLEAR:CLS:SCREEN 1,2:COLOR 15,1,1:DIM S(14,11):KEY OFF:MX=1:MY=1:M1=3:RD=1:
TX=12:TY=1:V=1:W=1:SC=0:RX=10:RY=5
1020 VPOKE BASE(6)+31,&H41
1030 VPOKE BASE(6)+30,&H81
1040 VPOKE BASE(6)+28,&HF1
1050 VPOKE BASE(6)+26,&HA1
1060 GOSUB 1540
1070 '●●●●●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●
1080  PRINT"みみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみ"
1090  PRINT"みみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみ"
1100  PRINT"みみりりりりりみりりりりみりりりりりみりりりりみみ"
```

```
111Ø  PRINT"みみりりりりりみりみみみみりりみりりりりりみりみみみみ"
112Ø PRINT"みみりりみみみみりみみみみりりみみりりみりみみみみみ"
113Ø PRINT"みみりりみみみみりみみみみりりみみりりみりみみみみみ"
114Ø PRINT"みみりりりりりみりりりりみりりみみりりみりりりりみみ"
115Ø PRINT"みみみみみりりみりみみみみりりみみりりみみりみみみみみ"
116Ø PRINT"みみみみみりりみりみみみみりりみみりりみみりみみみみみ"
117Ø PRINT"みみりりりりりみりりりみりりみりみみみりりりみみみみ"
118Ø PRINT"みみりりりりりみりりりりみりりみりりりりみりりりりみ"
119Ø PRINT"みみりりりりりみりりりりみりりみりりりりみりりりりみ"
12ØØ PRINT"みみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみ"
121Ø PRINT"みみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみ"
122Ø PRINT"みみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみみ"
123Ø PUT SPRITE Ø,(6Ø,128),5,Ø
124Ø PUT SPRITE 1,(6Ø,148),2,4
125Ø LOCATE 8,18:PRINT"···· Shaker"
126Ø LOCATE 8,2Ø:PRINT"···· Gost  "
127Ø LOCATE 9,22:PRINT"hit space bar":A1=STRIG(Ø)+STRIG(1)
128Ø IF A1=-1 THEN 129Ø ELSE 127Ø
129Ø PUT SPRITEØ,(MX,192),,Ø
13ØØ PUT SPRITE1,(TX,192),,4:CLS
131Ø GOSUB 255Ø:GOSUB284Ø
132Ø '●●●●●● MAKE SCREEN ●●●●●●●●●●●
133Ø GOSUB 284Ø
134Ø T=1Ø:MX=1:MY=1:TX=12:TY=1
135Ø FOR Y=Ø TO 1Ø:FOR X=Ø TO 13
136Ø READ D:S(X,Y)=D
137Ø ON D+1 GOSUB 139Ø,142Ø,145Ø,148Ø,148Ø,148Ø,142Ø,142Ø,151Ø:NEXT:NEXT
138Ø GOTO 181Ø
139Ø LOCATE X*2,Y*2:PRINT"  ";
14ØØ LOCATE X*2,Y*2+1:PRINT"  ";
141Ø RETURN'----- くうはく s=Ø
142Ø LOCATE X*2,Y*2:PRINT"みみ";
143Ø LOCATE X*2,Y*2+1:PRINT"みみ";
144Ø RETURN'----- かへ゛  S=1,7
145Ø LOCATE X*2,Y*2:PRINT"たち";
146Ø LOCATE X*2,Y*2+1:PRINT"たち";
147Ø RETURN'----- はしご゛ S=2
148Ø LOCATE X*2,Y*2:PRINT"ミメ";
149Ø LOCATE X*2,Y*2+1:PRINT"ムモ";
15ØØ RETURN'------ タカラ S=3,4,5
151Ø LOCATE X*2,Y*2:PRINT"つて";
152Ø LOCATE X*2,Y*2+1:PRINT"  ";
153Ø RETURN'------ bar S=8
154Ø '●●●●●● キャラ READ ●●●●●●●●●●●●●●●
155Ø FOR I=Ø TO 7:READ D$
156Ø VPOKE &HF8*8+I,VAL("&H"+D$)
157Ø NEXT'------かへ゛
158Ø FOR I=Ø TO 7:READ D$
159Ø VPOKE &HFØ*8+I,VAL("&H"+D$)
16ØØ NEXT'------かへ゛
161Ø FOR I=Ø TO 7:READ D$
162Ø VPOKE &HEØ*8+I,VAL("&H"+D$)
163Ø NEXT'------はしご゛ 1
164Ø FOR I=Ø TO 7:READ D$
165Ø VPOKE &HE1*8+I,VAL("&H"+D$)
166Ø NEXT'------はしご゛ 2
167Ø FOR I=&HDØ TO &HD3
168Ø FOR K=Ø TO 7:READ D$
169Ø VPOKE I*8+K,VAL("&H"+D$)
17ØØ NEXT K,I:'----- タカラ
171Ø FOR I=&HE2 TO &HE3
172Ø FOR K=Ø TO 7:READ D$
173Ø VPOKE I*8+K,VAL("&H"+D$)
174Ø NEXT K,I:'----- bar
175Ø '●●●●●● SPRITE READ ●●●●●●●●●●●●●
176Ø FOR I=Ø TO 4:READA$:B$=""
177Ø FOR J=1 TO 64 STEP 2
178Ø B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J,2)))
179Ø NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
18ØØ RETURN
181Ø '●●●●●●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●
182Ø PUT SPRITEØ,(MX*16+16,MY*16),5,MD
183Ø A$=INKEY$
184Ø IF A$=CHR$(27) THEN 233Ø
185Ø GOSUB 223Ø
```

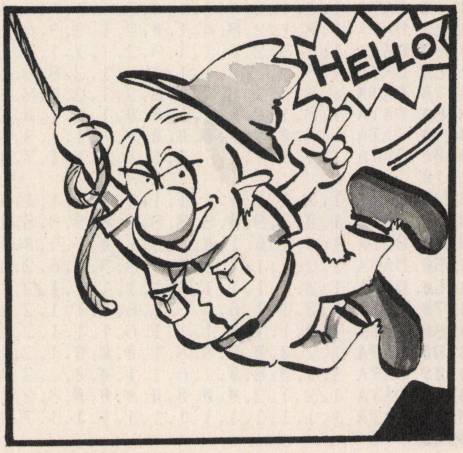
リスト続く

```
1860 IF S(MX,MY)=3 OR S(MX,MY)=4 OR S(MX,MY)=5 THEN 1980
1870 IF S(MX,MY)=7 THEN 4780
1880 IF S(MX,MY)=2 THEN 2080
1890 IF S(MX,MY)=8 THEN 2140
1900 IF S(MX,MY+1)=0 OR S(MX,MY+1)=3 OR S(MX,MY+1)=4 OR S(MX,MY+1)=5 OR S(MX,MY+
1)=6ORS(MX,MY+1)=7 OR S(MX,MY+1)=8 THEN MY=MY+1:MD=0:GOTO 1820
1910 S=STICK(0)+STICK(1)
1920 IF S=7 AND S(MX-1,MY)<>1 THEN MX=MX-1:MD=1:GOTO 1820
1930 IF S=3 AND S(MX+1,MY)<>1 THEN MX=MX+1:MD=2:GOTO 1820
1940 IF S=5 AND S(MX,MY+1)=2 THEN MY=MY+1:MD=3:GOTO 1820
1950 IF S=5 AND S(MX,MY+1)=8 THEN MY=MY+1:MD=3:GOTO 1820
1960 GOTO 1820
1970 '●●●●●●●●●●●● タカラ トッタ ●●●●●●●●●●
1980 PLAY"06L64CEG":LOCATE MX*2,MY*2:PRINT"  "
1990 LOCATE MX*2,MY*2+1:PRINT"  "
2000 T=T-1
2010 IF S(MX,MY)=3 THEN SC=SC+10
2020 IF S(MX,MY)=4 THEN SC=SC+50
2030 IF S(MX,MY)=5 THEN M1=M1+1
2040 IF SC=1000 THEN M1=M1+1
2050 GOSUB 2840:'SCORE sub
2060 IF T=0 THEN 2610
2070 S(MX,MY)=0:GOTO 1810
2080 S=STICK(0)+STICK(1):GOSUB 2230
2090 ON S+1 GOTO 2080,2100,2080,2110,2080,2120,2080,2130
2100 IF S(MX,MY-1)=1 THEN 1820 ELSE MY=MY-1:MD=3:GOTO 1820
2110 IF S(MX+1,MY)=1 THEN 1820 ELSE MX=MX+1:MD=2:GOTO 1820
2120 IF S(MX,MY+1)=1 THEN 1820 ELSE MY=MY+1:MD=3:GOTO 1820
2130 IF S(MX-1,MY)=1 THEN 1820 ELSE MX=MX-1:MD=1:GOTO 1820
2140 S=STICK(0):GOSUB 2230
2150 IF S=3 THEN 2190
2160 IF S=5 THEN 2200
2170 IF S=7 THEN 2210
2180 GOTO 1820
2190 IF S(MX+1,MY)=1 THEN 1820 ELSE MX=MX+1:MD=2:GOTO 1820
2200 IF S(MX,MY+1)=1 THEN 1820 ELSE MY=MY+1:MD=1:GOTO 1820
2210 IF S(MX-1,MY)=1 THEN 1820 ELSE MX=MX-1:MD=3:GOTO 1820
2220 '●●●●● てき MOVE ●●●●●●
2230 CX=SGN(MX-TX):CY=SGN(MY-TY)
2240 W=1-W:IF W THEN 2320
2250 V=1-V:IF V THEN CX=0 ELSE CY=0
2260 IF S(TX+CX,TY+CY)=1 THEN CX=0:CY=0
2270 IF S(TX+CX,TY+CY)=6 THEN CX=0:CY=0
2280 IF S(TX+CX,TY+CY)=7 THEN CX=0:CY=0
2290 TX=TX+CX:TY=TY+CY
2300 IF TX=MX AND TY=MY THEN 2340
2310 PUT SPRITE1,(TX*16+16,TY*16),2,4
2320 RETURN
2330 '●●●●●●  ATTAK  ●●●●●●●●●
2340 MX=1:MY=1:TX=12:TY=1:M1=M1-1
2350 GOSUB 2840
2360 PUT SPRITE 0,(MX*16+16,MY*16),5,0
2370 PUT SPRITE 1,(TX*16+16,TY*16),2,4
2380 IF M1=0 THEN 2410
2390 PLAY"05L64GEC","06L64CEG"
2400 FOR I=0 TO500:NEXT:GOTO 1820
2410 '●●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●●●
2420 PUT SPRITE 0,(0,192),,MD
2430 PUT SPRITE 1,(110,192),,4
2440 FOR I=0 TO 2000:NEXT
2450 PLAY"05L8GDEFGEC"
2460 CLS:LOCATE 10,10:PRINT"GAME OVER"
2470 FOR I=0 TO 2500:NEXT
2480 CLS:CLEAR:GOTO 1010
2490 '●●●●●●●●●●●● HI SCORE ●●●●●●
2500 FOR I=0 TO 1000:NEXT:CLS
2510 LOCATE 5,10:PRINT"G O O D !!"
2520 PLAY"05L8T200","04L2T200"
2530 PLAY"05L16CDEAEGAFCGAFEGAFCAFGEBCAEF+GABFEBDC","CDEGAFCDBGEA"
2540 FOR I=0 TO 7000:NEXT:GOTO 1010
2550 '●●●●●●●●● GAME START ●●●●●●
2560 CLS
2570 LOCATE 10,10:PRINT"Let's go !!"
2580 PLAY"04L4","04L4","03L4"
2590 PLAY"ACDFEGBDGA","05FGECADFEBD","03L2CAFED"
2600 FOR I=0 TO 3500:NEXT:CLS:RETURN
```

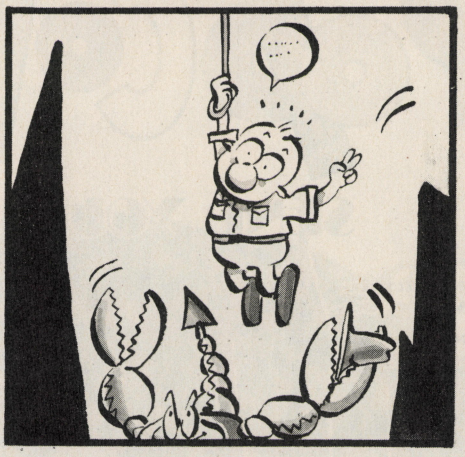
```
2610 '●●●●●●●●●● STRAGE CLEAR ●●●●●●●
2620 RD=RD+1:IF RD=5 OR RD=10 OR RD=13THEN M1=M1+1
2630 FOR I=0 TO 800:NEXT:PUT SPRITE 0,(0,192),,MD:PUTSPRITE1,(100,192),,4:CLS:C=
C+1:IF RD=17 THEN 2490
2640 CLS:PLAY"04L8","03L8"
2650 PLAY"G.A16B.G16ER8DR8R4AR8GR8R4","G.A16B.G16ER8DR8D.E16F+8R8GR8R4"
2660 PLAY"o418","o318"
2670 CLS:LOCATE 10,10:PRINT"SCENE ";RD
2680 FOR I=0 TO 2500:NEXT:CLS:GOTO 1320
2690 '●●●●●●●●●●●●●● ｷｬﾗ DATA ●●●●●
2700 DATA DF,DF,DF,00,FB,FB,FB,00
2710 DATA DF,DF,DF,00,FB,FB,FB,00
2720 DATA 10,10,1F,10,10,10,10,10
2730 DATA 08,08,F8,08,08,08,08,08
2740 DATA 03,02,07,07,01,07,07,06,0E,0F,0F,0C,0F,0B,0C,07,E0,30,D8,F8,18,78,7C,F
C,FC,FC,EC,DC,DC,B8,78,F0
2750 DATA 00,00,FF,00,00,00,00,00
2760 DATA 00,00,FF,00,00,00,00,00
2770 '●●●●●●●●●●●●●● SPRITE DATA ●●●●
2780 DATA07051F000F6DF7F4F34C3F1B001E3E7E80C0F0C0E078DC5EAE7478A0181CF0F8:'M
2790 DATA07051F0007052F6433281B1B000300F068C0F000C0A8ACF4B878ECD00EDC9CB8:'M
2800 DATA01030F000315352F1D1E370B703B391DE0A0F800E0A0F426CC14D8D800C0F060:'M
2810 DATA01030F03071F397E7D3D1B20636007 0FE0A0F800F0F6CF2FEFF4F608B800BCBE:'M
2820 DATA10387D7765D4BAB763C1A003060D281C848EDE77D395AE77E3C203E53098AA5C:'1
2830 '●●●●●●●●●●●●●● SCORE sub ●●●●●
2840 LOCATE 0,22:PRINT"SCORE ";:PRINT USING"######";SC;:PRINT" LEFT ";M1;"RD ";:
PRINTUSING"##";RD;:RETURN
2850 '1
2860 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2870 DATA 1,0,0,0,8,8,3,8,8,8,8,1,0,1
2880 DATA 1,8,8,2,0,0,1,2,0,0,8,1,0,1
2890 DATA 1,0,0,0,0,0,6,2,0,0,0,8,0,1
2900 DATA 1,1,1,6,1,1,7,2,0,0,0,0,8,1
2910 DATA 1,0,2,8,0,0,0,2,0,0,0,8,0,1
2920 DATA 1,0,2,0,0,0,0,2,3,0,8,0,0,1
2930 DATA 1,0,2,0,0,2,0,2,0,8,0,0,0,1
2940 DATA 1,0,2,0,8,2,0,2,0,0,0,0,0,1
2950 DATA 1,0,2,3,3,3,3,2,1,3,3,3,3,1
2960 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2970 '2
2980 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2990 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
3000 DATA 1,1,1,6,1,1,0,1,1,1,6,1,1,1
3010 DATA 1,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,1
3020 DATA 1,2,3,0,3,0,3,0,3,0,0,0,2,1
3030 DATA 1,2,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,2,1
3040 DATA 1,3,1,3,1,3,1,3,1,3,1,1,2,1
3050 DATA 1,2,1,0,1,0,1,0,1,0,7,6,2,1
3060 DATA 1,2,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,2,1
3070 DATA 1,2,0,0,0,4,0,0,0,0,0,0,2,1
3080 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3090 '3
3100 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3110 DATA 1,0,1,8,8,8,8,0,2,3,0,0,0,1
3120 DATA 1,8,1,2,0,0,0,3,2,1,1,1,6,1
3130 DATA 1,8,1,2,0,1,1,0,2,1,1,1,6,1
3140 DATA 1,8,1,2,8,4,1,0,2,1,3,3,6,1
3150 DATA 1,8,3,2,0,1,1,3,2,1,2,1,1,1
3160 DATA 1,8,1,2,0,1,1,0,2,1,2,8,8,1
3170 DATA 1,8,1,2,8,4,1,8,2,1,2,8,8,1
3180 DATA 1,8,1,2,0,1,1,0,0,1,6,1,0,1
3190 DATA 1,5,0,2,0,0,0,0,0,1,1,1,3,1
3200 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,7,1
3210 ' 4
3220 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3230 DATA 1,0,3,8,0,8,8,8,8,3,3,8,1
3240 DATA 1,2,1,0,1,0,0,0,0,0,1,1,0,1
3250 DATA 1,2,1,1,1,3,3,3,3,3,6,6,2,1
3260 DATA 1,2,1,1,1,1,6,1,1,1,1,1,2,1
3270 DATA 1,2,1,1,6,6,6,6,6,1,1,1,2,1
3280 DATA 1,2,1,1,6,1,1,1,6,1,1,1,2,1
3290 DATA 1,2,0,0,8,8,8,1,0,0,0,1,2,1
3300 DATA 1,2,3,8,0,1,6,1,1,0,0,1,2,1
3310 DATA 1,2,1,2,0,0,0,0,0,0,0,3,2,1
3320 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,7,1
3330 ' 5
```

リスト続く

```
3340 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3350 DATA 1,0,3,0,0,2,0,3,0,2,0,2,0,1
3360 DATA 1,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,0,2,1
3370 DATA 1,0,1,3,0,2,1,3,0,2,1,0,2,1
3380 DATA 1,0,1,1,1,3,1,1,1,0,1,0,2,1
3390 DATA 1,0,3,3,1,3,1,4,0,2,1,0,2,1
3400 DATA 1,2,1,1,1,2,1,1,1,0,1,0,2,1
3410 DATA 1,2,0,0,0,2,0,0,0,2,0,0,2,1
3420 DATA 1,2,0,0,2,0,0,0,2,0,1,0,2,1
3430 DATA 1,2,0,2,0,0,0,2,0,0,1,3,2,1
3440 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3450 '6
3460 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3470 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
3480 DATA 1,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0,1
3490 DATA 1,2,0,0,3,0,0,2,2,1,1,1,2,1
3500 DATA 1,2,0,3,0,0,2,2,1,3,0,0,2,1
3510 DATA 1,0,3,0,0,2,0,2,1,1,1,2,2,1
3520 DATA 1,0,0,0,2,0,0,2,1,3,0,2,6,1
3530 DATA 1,0,0,2,3,3,0,2,1,1,1,1,0,1
3540 DATA 1,0,1,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,1
3550 DATA 1,4,1,1,1,1,1,2,0,0,0,4,4,1
3560 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3570 ' 7
3580 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3590 DATA 1,0,0,0,2,0,3,0,2,0,3,0,0,1
3600 DATA 1,0,2,1,0,1,2,1,3,1,2,1,0,1
3610 DATA 1,0,2,0,3,0,2,0,0,0,2,0,0,1
3620 DATA 1,0,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,1
3630 DATA 1,3,0,2,3,2,0,2,0,2,0,2,0,1
3640 DATA 1,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,4,1
3650 DATA 1,3,2,0,2,3,2,0,2,0,2,0,0,1
3660 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,1
3670 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5,1
3680 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3690 ' 8
3700 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3710 DATA 1,0,1,1,1,2,2,0,1,1,1,1,0,1
3720 DATA 1,0,0,0,0,3,0,2,0,2,2,2,3,1
3730 DATA 1,0,4,0,0,1,0,2,1,0,3,0,2,1
3740 DATA 1,0,1,2,0,1,2,0,1,2,1,1,3,1
3750 DATA 1,0,1,0,2,1,0,2,1,2,0,3,0,1
3760 DATA 1,0,0,2,0,1,2,0,1,0,2,1,2,1
3770 DATA 1,2,1,1,2,1,0,2,1,2,0,1,2,1
3780 DATA 1,2,0,3,2,0,2,0,0,4,2,3,2,1
3790 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,3,1,1,1,1,1,1
3800 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3810 ' 9
3820 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3830 DATA 1,0,1,1,0,3,0,0,0,0,0,2,2,1
3840 DATA 1,0,1,0,2,1,2,1,2,1,1,0,2,1
3850 DATA 1,0,4,4,1,1,2,1,8,8,1,0,2,1
3860 DATA 1,0,1,1,1,0,2,1,0,3,1,3,2,1
3870 DATA 1,0,1,0,3,2,1,1,6,1,1,0,2,1
3880 DATA 1,0,3,2,1,1,1,0,0,3,0,2,2,1
3890 DATA 1,2,1,1,1,0,0,2,1,1,1,0,2,1
3900 DATA 1,2,1,0,1,2,1,1,1,0,0,0,2,1
3910 DATA 1,2,0,0,0,2,1,3,3,2,1,2,0,1
3920 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3930 ' 10
3940 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3950 DATA 1,0,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,1
3960 DATA 1,1,1,2,1,1,1,1,1,3,0,0,0,1
3970 DATA 1,3,1,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
3980 DATA 1,2,0,1,0,2,1,0,0,1,3,0,0,1
3990 DATA 1,3,2,1,1,1,1,1,3,1,1,1,0,1
4000 DATA 1,1,2,0,2,0,0,0,0,0,0,0,2,1
4010 DATA 1,0,0,2,0,2,0,1,2,0,0,0,0,1
4020 DATA 1,0,0,1,4,1,1,1,1,2,1,1,2,1
4030 DATA 1,4,1,4,0,0,3,0,0,2,0,0,2,1
4040 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
4050 ' 11
4060 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
4070 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,1
4080 DATA 1,1,1,1,1,1,2,1,2,1,0,1,2,1
4090 DATA 1,0,0,4,0,0,0,1,2,3,0,3,2,1
```



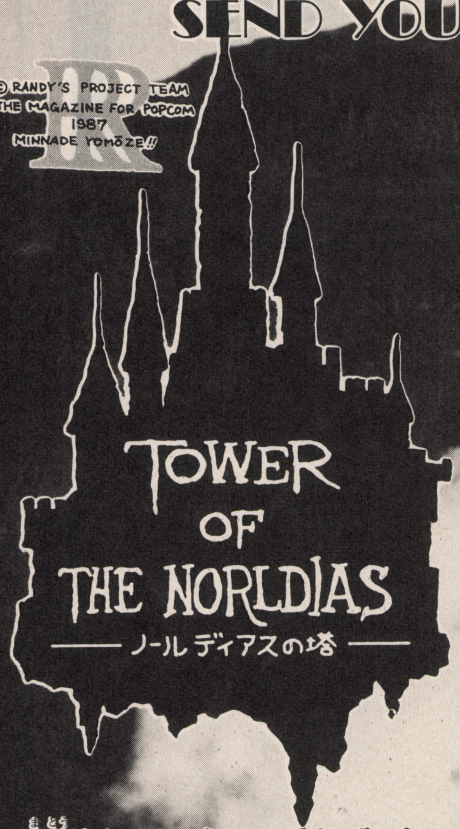
```
4100 DATA 1,2,1,1,6,1,1,1,0,1,2,1,0,1
4110 DATA 1,2,0,0,0,0,0,4,0,3,2,3,0,1
4120 DATA 1,1,1,1,1,1,2,1,2,1,0,1,2,1
4130 DATA 1,0,3,0,0,0,2,1,2,0,0,3,2,1
4140 DATA 1,2,1,1,6,1,1,1,3,1,2,1,0,1
4150 DATA 1,2,0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,1
4160 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
4170 ' 12
4180 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
4190 DATA 1,0,3,0,0,8,8,8,0,0,8,8,8,1
4200 DATA 1,2,1,2,1,0,3,0,0,0,0,0,2,1
4210 DATA 1,2,1,2,1,0,1,0,1,3,1,1,2,1
4220 DATA 1,2,3,2,1,0,1,6,1,1,1,1,2,1
4230 DATA 1,1,1,1,1,3,1,0,0,0,0,1,2,1
4240 DATA 1,3,0,0,0,0,0,1,2,1,1,0,1,2,1
4250 DATA 1,2,1,1,1,1,1,1,2,1,1,0,1,2,1
4260 DATA 1,2,7,0,3,3,0,2,1,1,0,1,2,1
4270 DATA 1,2,0,2,1,1,2,2,1,1,3,3,2,1
4280 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
4290 ' 13
4300 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
4310 DATA 1,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,1
4320 DATA 1,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,1
4330 DATA 1,2,7,0,0,0,6,0,0,0,0,2,0,1
4340 DATA 1,2,1,8,8,8,8,8,8,8,0,2,0,1
4350 DATA 1,2,1,2,3,3,3,3,3,2,1,0,0,1
4360 DATA 1,2,8,2,3,4,5,4,3,2,8,8,8,1
4370 DATA 1,2,1,2,8,8,8,8,8,2,1,0,0,1
4380 DATA 1,2,1,6,1,6,1,6,1,1,1,0,0,1
4390 DATA 1,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4400 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
4410 ' 14
4420 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
4430 DATA 1,0,2,8,8,8,8,0,0,0,8,8,8,1
4440 DATA 1,0,2,0,0,0,0,0,8,8,2,0,0,1
4450 DATA 1,0,2,0,8,8,8,3,2,0,0,8,0,1
4460 DATA 1,0,2,0,0,0,0,0,2,3,0,2,4,1
4470 DATA 1,3,2,8,3,3,3,0,2,8,8,2,0,1
4480 DATA 1,0,2,0,8,0,0,8,2,0,0,2,0,1
4490 DATA 1,0,2,3,0,8,0,0,0,0,3,2,0,1
4500 DATA 1,8,2,8,8,0,8,8,8,8,8,2,8,1
4510 DATA 1,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,0,0,1
4520 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
4530 ' 15
4540 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
4550 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4560 DATA 1,2,3,0,0,0,0,0,0,0,0,3,2,1
4570 DATA 1,0,2,3,0,0,0,0,0,0,3,2,0,1
4580 DATA 1,0,0,2,0,0,0,0,0,0,2,0,0,1
4590 DATA 1,1,1,1,2,1,1,1,1,2,1,1,1,1
4600 DATA 1,0,0,3,2,0,0,0,2,3,0,0,0,1
4610 DATA 1,0,3,2,0,0,0,0,0,2,3,0,0,1
4620 DATA 1,3,2,0,1,1,1,1,1,0,2,3,1
4630 DATA 1,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,1
4640 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
4650 ' 16
4660 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
4670 DATA 1,0,1,1,1,1,1,0,8,8,8,8,0,3,1
4680 DATA 1,0,0,3,0,1,0,1,0,3,0,2,1,1
4690 DATA 1,1,1,1,0,1,3,1,3,0,2,1,1,1
4700 DATA 1,0,0,0,0,1,6,1,0,2,6,1,1,1
4710 DATA 1,2,1,1,1,1,0,3,2,1,6,1,1,1
4720 DATA 1,2,0,0,0,3,2,1,1,6,6,1,1,1
4730 DATA 1,2,0,3,2,1,1,6,6,6,1,1,1,1
4740 DATA 1,2,2,1,1,1,1,6,1,1,1,1,1,1
4750 DATA 1,2,1,3,6,6,6,6,6,6,6,3,1
4760 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
4770 '●●●●●●●● WARP sub ●●●●●●●●●
4780 PLAY"05L64CGFDEFD"
4790 IF RD=16 THEN 2490
4800 PUT SPRITE 0,(MX,192),,0
4810 PUT SPRITE 1,(TX,192),,1
4820 FOR I=0 TO 1500:NEXT
4830 CLS:LOCATE 10,10:PRINT"WARP"
4840 FOR I=0 TO 1500:NEXT
4850 GOTO 2610
```



POPCOM ぐりMITY 87

SEND YOU THE FANTASY WORLD!

©RANDY'S PROJECT TEAM
THE MAGAZINE FOR POPCOM
1987
MINNADE YOMOZE!!



ノールディアスの塔2
TOWER OF THE NORLDIAS II

——魔塔編——

製作
横場正典
（東京都町田市）

8月号のノールディアスの塔前編はいかがだったろうか？ 首尾よく、あやかしの森をくぐりぬけ、魔王のすむノールディアスの塔にたどり着けた勇者は、再びこのノールディアスの塔2 ―魔塔編―に挑戦してくれたまえ。もちろん前編でうまくたどり着けなかった人もそれはそれとして、気分を新たにがんばってみてほしい。願わくば、すべてのチャレンジャーに栄光あらんことを。Good Luck！

魔塔編・あやかしの森をぬけた勇士の前に立ちはだかるノールディアスの塔。冒険は続く……。

1 サイクロプスが塔の門番をしているな。
村の酒場で老剣士と話をしたなら99へ、そうでないなら37へ。

2 カギ穴はずれ、ドアは開いた。→98

3 うーん、さわやか。おや、こんなところに紙きれが落ちているぞ？
紙きれを拾って読む→100
そっと部屋を出る→39

4 箱の中には1本の剣が入っており、柄にはLIGHT SWORDと彫ってあった。
剣を持っていく→63
剣を残したまに部屋を出る→32

5 くそ！ ヤツの体は硬く、ちょっとやそっとじゃ傷つかないぞ！
剣を使い続ける→96
短剣にかえる→7

6 部屋の中は真っ暗だった。すると、突然に声が響きわたった。→101

7 ヤツはすばやく、短剣じゃ戦いにくいぜ。
剣に持ちかえる→5
短剣を使い続ける→78

8 さて、次はどうする？
ドアの中に入る→102　先へ進む→113

9 と同時に、君の体は炎に包まれていた。
——END——

10 君はドアをあけるのをあきらめ、もと来た通路をもどった。→103

11 君が最期に聞いたものは、サイクロプスの不気味な笑い声だった。——END——

12 部屋には、武器を手にしたゴブリンたちが！ どうしよう。
戦う→77　話しかける→78

13 君は、鉄製のヘルムをかぶり、部屋を出た。→52

14 行き止まりだ。ん？ つり輪が天井からぶらさがっているぞ。
つり輪を引く→24　通路をもどる→113　つり輪を押す→53　行き止まりを調べる→118

15 ヤツは"死"と同時に霧散した。→41

16 「グヴァー」。LIGHT SWORDからはとばしった光は魔王をこの世から消し去った。→107

17 「その手にのるか！」。君はガーゴイルにとどめの一撃をあたえた。→15

18 カギのかかったガンジョウそうなドアだ。
青いカギを使う→47　銅のカギを使う→82　通路をもどる→80

19 カベの色がちがうところがある。
カベを調べる→48　部屋を出る→82

20 おや、ドアがあるぞ。
入る→36　入らない→39

21 銅のカギを持っているか？
持っている→2　持っていない→116

22 部屋には、鎖でつながれた男がいた。
鎖を切ってやる→49　先へ進む→84

23 君は部屋に入った。ところで、どのヘルムをかぶっていたっけ!?
鉄製→83　青銅製→35
ヘルムをかぶっていない→19

24 うわぁ、四方から矢が飛んできた！ 君もまた、帰らぬ戦士となってしまった。
——END——

25 そして君は、二度と目を開かなかった。
——END——

26 すると急に、ガーゴイルは苦しみだした。
「た……助けてくれ……」→54

27 あれ、ドアがあかないぞ？ しかたない。先へ進もう。→113

28 部屋の中央には、ヘルムが2つ置かれているテーブルがあった。
ヘルムを見る→76　部屋を出る→52

29 奇襲失敗！ くそー。ここまで来て死ぬとは……。無念。——END——

30 カギのかかったドアがある。あけてみようか……。
青いカギを持っている→51
青いカギを持っていない→59

31 「去れ。私はおまえには用はない」。彼はこう答える。どうしよう。
話しかける→111　部屋を出る→58

32 むむ、左手にドアを発見！　扉には紙がついているぞ。
ドアをあけて入る→102　紙を見る→72　先に進む→113

33 そっと手を触れると、そこに階段が現れた。「いざ、魔王のもとへ！」→97

34 中にはガーゴイルがいた！　ところで、ペンダントを持っているかい!?
持っている→56　持っていない→64

35 おや、こんなところに箱があるぞ。
箱を見る→109　箱をあける→4
部屋を出る→32

36 ここは酒蔵だ。
酒を飲む→3　飲まない→68

37 強行突破するしかなさそうだ。でも、敵のどこをねらおうか。
胸→110　目→107　脚→92　腕→60

38 君は、完全に不意打ちをくらってしまったのだ。——END——

39 あれ、こんなところにもドアがあるぞ。
ドアに入る→62　入らない→58

40 さあ、最後の決戦だ。何を使う!?
剣→74　LIGHT SWORD→112
短剣→87　聖水→115　ペンダント→93

41 この部屋は、ほかのどこともつながっていないようだ。ほかの場所をあたろう→75

42 ドアをあけたとたん、無数の矢が飛んできて、君を天界へと送った。——END——

43 部屋の中には武器を手にしたゴブリンたちがいた。どうする？
剣で戦う→114　話し合う→78
短剣を投げつける→85

44 ガチャリ！　カギはねき、君はドアの中をのぞいてみる。→79

45 君はヘルムには手をつけずに部屋を去った。→52

46 「魔王の部屋への秘密の通路は青いヘルムが知っている……グゲッ！」ヤツは死んでしまった。→81

47 カギが合わないようだ。→18

48 カベに近づいたとたん、床がくずれた。「落とし穴か!?」→67

49 男はお礼にといって青い宝石のはまったペンダントをくれたぞ。→84

50 カギのかかったドアを発見！
青いカギを持っている→71
そうでないなら→21

51 ガチャリとカギは回り、ドアが開いた。→22

52 またドアがある。どうしようか？
入る→23　入らない→32

53 何も起こらない（当然だろうな）。→14

54 素直に殺すなら15へ。もう少しいたぶるのなら106へ。

55 「わが力のこわさを胸に死ね！」。魔王の声が響く。→25

56 ペンダントが急に光り始めたぞ！　→26

57 部屋に入ったとたん、天井が落ちてきた。君はみごとにつり天井にひっかかったのだ。——END——

58 通路の右側に、再びドアを見つけた。
入る→28　入らない→52

59 銅のカギを持っている→44　持っていない→10

60 ところで武器は？
剣→29　円月刀→117

61 彼はお礼にと青い宝石のはまったペンダントをくれ、どこかへ走っていってしまった。→20

62 部屋には、魔術師らしき男がいた。
話しかける→31
剣で切りかかる→111

63 ほかに何も見つからない。君は部屋を出た。→32

64 ガーゴイルが襲ってきた！
剣を使う→5　短剣を使う→7

65 あれ？　カベの一部が光ってるぞ。→33

66 ドアだ。あとにはひけぬ。君はドアを勢いよくあけた。→34

67 落とし穴の底で、また死体が1つふえた。——END——

68 めぼしいものはない。部屋を出るとしよう。→39

69 鎖を断ち切ったとたん、男はワーウルフになった。→38

70 ところで使う武器は？
自分の剣→89　円月刀→117

71 カギはすれ、ドアがあいた。→88

72 なになに、「賢者は隠されたドアを知り、あしき力の源へと近づく」!?　→8

73 やたっ！　ガーゴイルは消失した。→41

74 だめだ、全然手ごたえがない。→55

75 塔内のどこにも魔王の部屋は見つからなかった。→86

76 鉄製と青銅製のヘルムが置いてある。
鉄製のヘルムをいただく→13
青銅製のヘルムをいただく→105
何もとらない→45

77 ゴブリンは全滅した。めぼしいものはないので先を急ごう。→20

78 笑いかけた君めがけ、いくつもの戦斧が飛んできた。そして……。——END——

79 部屋の中には男が1人、鎖につながれていた。どうする？
鎖を切る→69　部屋を去る→84

80 通路が分かれている。
南東へ行く→18　南西へ行く→66

81 君は青銅製のヘルムをかぶっているか？
いる→65　いない→95

82 カギが回り、ドアがあいた。→90

83 おや、色のちがうカベがあるぞ。
カベを調べる→48　部屋を出る→32

84 君はもと来た道をもどった。→103

85 お返し（!?）に相手から多数の戦斧が飛んできた。そして……。——END——

86 どうやらどこかで選択をまちがえたらしい。もう一度やり直そう！　——END——

87 「わしの力をなめるな！」。君は逆にダメージを負ってしまった。→55

88 鎖につながれた男がいたぞ。どうする？
鎖を切ってやる→61　立ち去る→20

89 ギグァ！　サイクロプロスは絶命したぞ。→104

90 そこは食料庫だった。空腹を満たした君は、さっきの分かれ道までもどった。→80

91 君は一生をこの部屋で暮らすことになってしまったのだ。——END——

92 ところで武器は何にする？
剣→29　円月刀→117

93 ペンダントは何の効果をももたらさない。
→55

94 通路は北と東にのびている。
北へ行く→20　東へ行く→50

95 君は青銅のヘルムを求め、部屋を出ようとした。→108

96 うげっ。とうとう君はガーゴイルにやられてしまった。——END——

97 しばらく歩くとドアに行くわした。君はドアを蹴破り、中に入る。→6

98 鎖につながれた男がいるぞ。助けるか？
助ける→69　部屋を出る→20

99 そうか、門番の弱点は目なんだ！　→70

100 なになに。「聖なる水は力を封じ、光の剣は悪を断つ」→39

101 「よくぞここまで来た。だが、わしをたおさねば、なんにもならん！」→40

102 ところでかぶっているヘルムは？
鉄製→42　青銅製→57
かぶっていない→27

103 道路は北にのび、左手にドアがある。
北へ行く→20　ドアをあける→12

104 ここは塔の中。道路は二手にのび、左手にはドアが見てとれた。
北へ行く→20　東へ行く→30
ドアをあける→43

105 君は青銅製のヘルムをかぶり、部屋を出た。→52

106 ヤツはとっておきの情報をやるから助けてくれという。どうする？
その話にのる→46　そんな話は信じない→17

107 戦いに勝利し、ホッとしていると光の中から1人の男が現れた。→119

108 しかし、入ってきたドアはかたく閉ざされ、二度と開こうとはしなかった。→91

109 ワナらしきものは見当たらないが……。→35

110 ところで武器は何を使う？
剣→29　円月刀→117

111 魔術師はめんどうくさそうに指をパチンと鳴らした。→9

112 「そんな剣なぞ、わが力の前には無力よ」。君はかなり深いダメージを負ってしまった。→55

113 道路が分かれているぞ。
北へ行く→14　南へ行く→80

114 Attack！　ゴブリンをたおしたあとをさぐってみたが、何も見つからなかった。先を急ごう。→94

115 ギグァー！　魔王が苦しんでいるぞ。チャンス！　とどめを刺せ。
剣→74　LIGHT SWORD→16
短剣→87　ペンダント→93

116 君はドアをあけるのをあきらめざるをえなかった。→20

117 相手に切りつけたとたん、刀はポキリと折れてしまった。→11

118 カベに近づいたとたん、床がぬけた。「しまった！」→67

119 「わが名はゼウス。全知全能の神にして、すべてを統べる者なり。おまえはわれらのつくりしこれらのワナをしりぞけた唯一の者。おまえのその知恵と勇気と技量と運、われら神々のために役立ててほしい……」。光の中の男、ゼウスはそういって、再びこうつけ加えた。「さぁ、神々の戦士、ノールディアスの戦士よ。今は休むがよい。新たなる試練へ向けて……」
——END——

市場

▼ポプコム市場を利用する方は次の注意事項を守って良識的な取引を行うようお願いします。①連絡は必ずはがきか封書で。②市販ソフト（のコピー）の売買、交換はしない。③現金を送るさいは現金書留などにする。また業者の方の営業的な利用はご遠慮ください。ポプコム市場を介した取引で生じたトラブルについては編集部では責任を負いかねます。なお、K円は千円、〒は郵便、Wは往復はがきを意味します。

売ります

◻PC-8801mkⅡSRM30（85年8月購入、完動、箱なし、マニュアルあり）＋PC-TV351（4050文字高解像度テレビチューナーつき）＋キーボードカバー＋ソフト多数を15万円前後で。W〒で。
〒252 神奈川県綾瀬市大上4-8-26
松井 敬

◻PC-8801MH（新同、美品）＋マニュアル＋ソフト20本＋関連書籍を14万円ぐらいで。98VM2との交換も可。W〒で。
〒444-21 愛知県岡崎市松橋町3-11-126
山崎政明

◻X1GM30＋専用ディスプレイ＋カラープリンターCZ8PC-1（すべてマニュアル、箱、付属品あり、新同）＋ソフト30本＋関連図書を10～12万円で。W〒で。
〒603 京都府京都市北区上賀茂松本町76
円山京子

◻X1CS＋ソフト数本を20K円で。HB-101＋16K拡張RAM＋AVケーブルを6K円で。W〒で至急！
〒949-73 新潟県南魚沼郡大和町浦佐田町292
羽賀信芳

◻X1F20（マニュアル、付属品あり）＋専用ディスプレイ＋ソフト数本を12万円で。W〒で。
〒861-05 熊本県山鹿市大字中608-6
永原卓也

◻FM77AV2＋ソフト＋関連図書を80K円で。FMデータレコーダーを5K円で。AV2は88FRとの交換も可。W〒。
〒952 新潟県両津市羽二生52 甲斐 貴

◻PB-100＋OR-1（増設RAM）＋FA-3（カセットインターフェース）＋FP-12（プリンター）＋関連図書を20K円で。W〒で。
〒990 山形県山形市鉄砲町2-2-8-305
佐藤 理

◻FM-NEW7＋カラーディスプレイ＋2ドライブ5インチDD＋データレコーダーを65K円以上で。希望者にはFM音源とジョイスティックをつけます。W〒。
〒417 静岡県富士市鈴川東町8-7
望月伸二

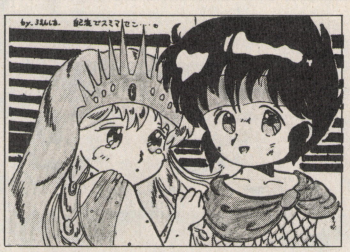
◻PC-8801mkⅡFRM30＋アナログディスプレイ（CU-14AG1）を12万円で。
〒241 神奈川県横浜市旭区左近山9-2-505
小笠原 真

◻X1turboM10（箱、マニュアル、付属品あり）を20K円以上で。またCZ811DR（箱、付属品あり）とソフトをつけて40K円以上で。すべて完動、新同。
〒731-01 広島県広島市安佐南区緑井3-32-2
山根克也

◻FM-NEW7（箱なし、マニュアルあり）＋データレコーダー＋FM音源＋ソフト13本＋ジョイスティック＋モニターケーブルを6万5000円以上で。W〒で至急！
〒134 東京都江戸川区南葛西3-16-1-711
黒葛原英樹

◻FM-NEW7＋カラーディスプレイ＋データレコーダー＋マニュアル＋ケーブル＋ソフト7本を4万5000円ぐらいで。〒。
〒039-25 青森県上北郡七戸町舘野47-108
天間直人

◻FM-7（本体）＋データレコーダー＋LFD550Ⅱ（ディスク2D）＋ソフトを5万9000円で。〒。



▲徳島県・ろまんしあ

〒275 千葉県習志野市実籾町2-754
村岡直幸

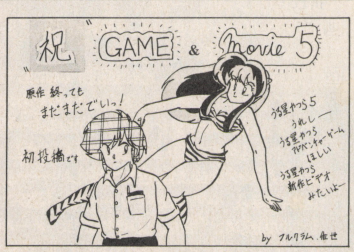
◻ファミコン＋ディスクシステム＋アダプター＋ソフト10本を2万6000円で。
〒196 東京都昭島市美堀町5-1-16-206
河野伸一郎

◻X1turboⅡ＋専用テレビディスプレイ＋FM音源ボード＋マウス＋カラーイメージボード＋ソフト50本を18万円で。箱、マニュアル、付属品すべてあり。
〒560 大阪府豊中市本町6-8-21
諏訪貴正

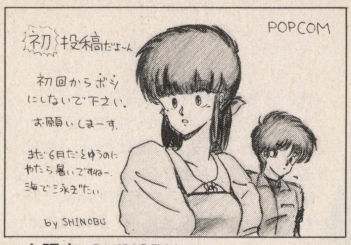
◻ファミコン＋ディスクシステム＋ソフト＋関連図書を2万5000円前後で。箱、マニュアルなし。本体は完動、美品。
〒145 東京都大田区石川町2-7-12
磯田大輔

◻PC-8801mkⅡM30＋FM音源ボード＋MSX＋付属品＋マニュアル＋箱＋ソフトを13万円で。W〒。
〒512 三重県四日市市平津新町260-627
坂下俊介

◻JOYJOYインターフェース（FM-77用。キーボード対応ジョイスティック）を5K円前後で。W〒で。



▲大分県・フルクラム佐世



▲大阪府・SHINOBU

〒104 東京都中央区築地6-1-2 北田修康

◻PC-8801mkⅡM30（完動、箱あり）＋PC-KD251K（2000文字カラー、箱あり、ケーブルつき）＋ソフト20本を40～60K円で。W〒で。
〒164 東京都中野区本町1-15-25-204
滝沢政行

◻PC-9801U2（箱なし、マニュアル、付属品あり）を8万円ぐらいで。W〒。
〒796 愛媛県八幡浜市平神通り2-1
上田浩士

◻シャーププリンター（CZ-8PK2、X1用）を4万円で。〒。
〒290-02 千葉県市原市牛久993-3
岡田剛志

◻MSX（16K。新同）＋拡張ROM（16K）＋ジョイカード＋ソフト6本を25K円で。本体完動。W〒で。
〒944-02 新潟県新井市上堀之内22
山口 学

◻MSX2（A1。保証書、箱あり。新同）＋データレコーダー＋ソフトを4万円で。少々値引き可。W〒で。
〒352 埼玉県新座市野火止3-7-23
野田好成

◻X1C＋専用ディスプレイ＋ジョイスティック＋ソフトを10万円ぐらいで。
〒754 山口県山口市嘉川4402-1
小松 智

◻FM-NEW7＋データレコーダー＋ディスプレイ（PC-TV151）＋FM音源カード＋5インチFD（LFD-550ⅡFM）＋カバー（キーボード用、ディスプレイ用）＋ディスケット10枚＋ソフトを8万5000円で。値引き可。W〒。
〒270-12 茨城県北相馬郡利根町布川1640
野田 勉

◻PC-8801MH＋PC-8801-17（ビデオアートボード）＋PC-8872（マウス）を17万5000～18万円で。すべて付属品、箱、保証書あり。すべて新同。W〒。
〒158 東京都世田谷区深沢3-8-2
水上慎一

◻MSX2（ML-G10）＋付属品＋箱を3万円で。W〒で。
〒889-46 宮崎県北諸県郡山田町万ケ塚
田口真一

◻FM-NEW7＋データレコーダー＋ソフト多数を1万2000円で。箱、マニュアルあり。くわしくはW〒で。至急！
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-23-16
古沢尚哉

買います

◇PC-8801mkIISR10／FR10＋専用ディスプレイ＋マニュアル＋付属品＋箱を7万円で。W〒で大至急。完動なら、キズ、よごれ可。送料当方負担。
〒238-03 神奈川県横須賀市長井3-46-13-2 山口隆夫

◇PC-8001mkII-01、PC-PR406、PC-8012-02／8801-02、テクノウ8000mkII。以上をできるだけ安く。安い人優先。
〒719-01 岡山県浅口郡金光町大谷886-1 加藤雅浩

◇400ラインカラーディスプレイ（メーカー不問）でPC用を3万円程度で。
〒920 石川県金沢市浅野本町2-5-8 石田和久

◇PC-8801mkIISR／FR／MRM30を適価で。希望価格を明記のうえ、〒で。
〒581 大阪府八尾市安中町5-5-39 力石政雄

◇PC-8801-17（アートボード）を適価で。またPC-PR101TL、PC-PR406Mを適価で。〒かW〒で。
〒813 福岡県福岡市東区千早1-40-6オークランドハイツ205 一木浩昭

◇X1用漢字プリンター（CZ-8PC1）を3万円程度で。データレコーダー（CZ-8RL1）を1万円程度で。付属品つきでお願いします。W〒。
〒701-01 岡山県岡山市平野1095レジデンスインテルナ 七浦啓有

◇セガマークIII本体＋ソフトを6000〜7000円で。完動なら、キズ、よごれ可。W〒。
〒488 愛知県尾張旭市北山町北新田7-15 田沢秀行

◇MB27608＋システムディスクを7000円前後で。希望価格を書いて〒で。
〒158 東京都世田谷区野毛1-24-3-205 山上隆也

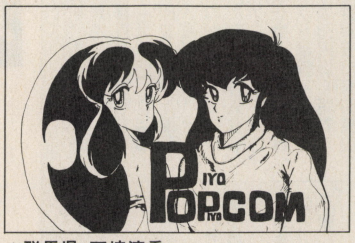
◇PC-8801mkIISR／FRM30（付属品つき）＋400ラインカラーディスプレイ＋ソフト（できれば）をできるだけ安く。
〒949-66 新潟県南魚沼郡六日町坂戸190-4 今井一志

◇PC-8801mkIISRを6万円前後。PC-8801mkIITRを7〜8万円、PC-8801mkIIFHを8万円で（ディスプレイもいっしょの場合は機種を明記）。付属品や箱、マニュアルの有無を書いてW〒で。
〒095 北海道士別市南町東二区 西山雅智

◇X1F増設用ディスク（CZ-52F。色は赤）を1万5000円以下で。W〒で至急。
〒759-64 山口県豊浦郡豊浦町豊洋台1-12-2 坂本和彦

◇X1用トラックボールCAT-X1（HAL研究所製）をできるだけ安く。W〒で。
〒350-13 埼玉県狭山市狭山台1-25-9 阿久津貴史

◇フロッピーディスクドライブ内蔵型MSX2パソコンを4万円で。MSX2パソコンを1万5000円で。3.5インチフロッピーディスクドライブを2万円で。
〒760 香川県高松市木太町8区3914-18 萱原幸治



▲群馬県・下境清秀

交換

◎当方、PC-8801mkIISRM30＋PC-KD854＋ソフト＋α。貴方、X1turboIII（CZ-870C）＋ディスプレイ（CZ-870D）＋ソフト。W〒で。
〒674 兵庫県明石市魚住町錦が丘2-11-11 室田将貴

◎当方、X1CK＋専用ディスプレイ（CZ-801D）＋ソフト数本。貴方、PC-8801mkIISR／FRM10／20／30＋専用ディスプレイ。W〒で。
〒509-02 岐阜県可児市緑3-5 伊佐次智裕

◎当方、PC-8801mkIIM30＋KD-551（専用ディスプレイ）＋データレコーダー（AIWA-DR2）＋付属品＋ソフト10本＋α5"ディスケット。貴方、X1turboM30＋専用ディスプレイ＋付属品。キズ。よごれ可。ただし完動に限る。
〒140 東京都品川区東大井5-14-3 太田雄士

◎当方、PC-1350（シャープポケコン。箱、マニュアルあり）＋自作カセットインターフェース。貴方、MSXか6K円。
〒491 愛知県一宮市今伊勢町宮後郷東8宮後マンションA-403 古賀秀彦

◎当方、ファミコン用ディスクシステム＋カード3枚＋ACアダプター＋ゲームカセット10数本。貴方、MSX2（FS-A1／HB-F1。できればゲームつきで）。
〒699-05 島根県簸川郡斐川町大字学頭1413 昌子 仁

◎当方、MSX2（HB-F1。新同、箱、説明書あり）＋7K〜12K円＋ファミコンROM（希望により）かPC-88SRディスクゲーム2本（すべて箱、マニュアルあり）。貴方、①PC-PR405／406②PC-PR201TL／101TL③その他の24ドット漢字プリンター。W〒で大至急／
〒177 東京都練馬区南大泉2-24-11 牛島史人

◎当方、MSX（64K）＋データレコーダー＋ソフト＋マニュアル＋ジョイパッド＋ジョイスティック。貴方、①ファミコン＋ソフト②セガマークIII＋ソフト。
〒679-41 兵庫県龍野市龍野町柳原31 寺田真二

◎当方、X1turboII（CZ-856CB）＋専用ディスプレイ（CZ-855DB）＋ソフト30種＋キーボードカバー＋ジョイスティック（すべて付属品あり、キズ、よごれなし）。貴方、①FM77AV20／40＋専用ディスプレイ②MZ-2500／V2＋専用ディスプレイ③PC-88FH、PC-8801mkIIFR／MR＋ディスプレイ。希望によりセガマークIII＋ソフト、Wラジカセをつけます。そのほかくわしくはW〒で。
〒452 愛知県西春日井郡春日村大字落合字仲ノ割68 後藤文宏

◎当方、X1turbo40＋テレビ＋ソフト。貴方、FM77AV2＋ディスプレイ。
〒575 大阪府四条畷市南野5-9-11 冨岡 勉

中学校のパソコンクラブのみなさんへ——君の学校のパソコンクラブをポプコムで大紹介します。

ポプコム編集部では、全国の中学校のパソコンクラブのみなさんから紹介記事を大募集しています。君たちのパソコンクラブの活躍ぶりを書いて、ポプコム編集部まで送っていただけませんか？ くわしくは現在、応募要項などを君たちの学校へ発送中ですので、それに従ってご応募ください。

内容、形式などとくに制限はありませんが、自慢できるところ、ユニークな点などを交えた、おもしろマジメな記事を歓迎します。イラストや写真なんかもたくさん入れれば楽しいですね。とにかく、パソコンクラブのみんなが協力して、楽しめる紹介記事を作って編集部へ送ってください。募集は当分の間、中学校を対象に毎月行っています（毎月末が締め切り）が、そのあとは高等学校も予定しています。

プレゼントとして、ポプコム最新号、ポプコム特製フロッピーディスク、ポプコム特製シャープペンなどを用意しています。

CLUB紹介

★シミュレーションX1会員募集中。X1シリーズユーザーで、主にシミュレーションゲームに興味のある方。活動はゲーム大会、会誌発行、ソフトの情報交換など。入会希望者は60円切手同封で。案内書を送ります。
〒756 山口県宇部市東岐波区前田 藤本喜好（15歳）

★PC-88ユーザーのパソコンクラブ「年貢米」です。活動は月1回会報を発行し、ソフトの情報交換をしています。パソコン以外のことでも思いついたら何でもやるクラブなので興味のある方は60円切手同封のうえご連絡ください。
〒983 宮城県仙台市安養寺2-33-3 松里AP202 杉浦 純（19歳）

★U・CではPC-88シリーズのユーザーを全国的に募集しています。活動内容は、ソフトの情報交換、会誌の発行（RPG、AVGの解答やヒント満載）などさまざまです。案内書を送りますので、60円切手同封で。
〒442 愛知県豊川市南大通り4-27 村松克幸（23歳）

★CLUB・Jでは88シリーズのディスクユーザーを募集中です。活動内容は情報交換など。ソフトは800本以上そろえています。入会申しこみは60円切手2枚同封で。
〒300 茨城県稲敷郡茎崎町あしびの2-3 田中陽一（15歳）

★NETWORK88では、PC-88シリーズのユーザー会員募集中。とくに88のことがよくわからない人、または最近購入された方、ぜひ入会してみてください。ゲーム、ワープロ、ハードなどの情報交換、会誌の発行をしています。ソフトは500本ほどあります。くわしくは60円切手同封で。
〒889 鹿児島県日置郡東市来町美山1718 本田 隆（17歳）

★TCCではPC-88シリーズの会員を募集しています。会ではいろいろなゲームをやってみたいという人や最後まで解いてみたいという人を募集し、会報を作っています。ポプコムの読者なら今すぐ60円切手同封で。
〒444 愛知県岡崎市松橋町3-11-18 山崎政明（19歳）

★UNI・WORLD（ユニ・ワールド）会員募集中。88ディスクユーザー対象。RPGプログラム、グラフィック、マンガなど掲載の会誌発行。男女年齢問わず。入会金なし。会費制で3ヵ月600円。入会者には特典としてクラブ証書と会員証を進呈。くわしくは60円切手同封でご連絡を。
〒810 福岡県福岡市中央区大宮2-4-23-303 早沢 裕（27歳）

★HURRICANE会員募集中！PC-88SRディスクユーザーを対象にしています。活動はディスクの情報交換などです。ソフトは500本近くあり、最新のソフトもどんどん入っています。入会希望者は60円切手同封で、左記まで。
〒864 長崎県諫早市馬渡町9-47 高橋 壮

★KIークラブでは、PC-88、X1、MSX2を持っている人を募集しています。会誌も発行。60円切手同封で連絡ください。
〒506 岐阜県吉城郡神岡町下今3 倉橋 満（17歳）

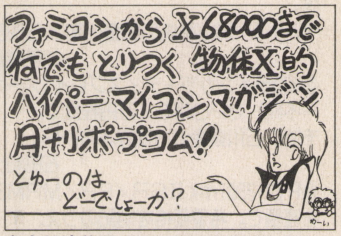
★マイコンクラブ・センチュリーでは常時会員の募集を行っています。PC-88シリーズの5インチ、FM77シリーズの3.5インチディスクユーザーであることが条件です。活動内容はソフトの情報交換、会報の発行などです。また近い将来、BBSも開局の予定です。くわしくは60円切手同封で、資料を請求してください。
〒590 大阪府堺市原山台1-7-8-408 岸田 理（17歳）

★A・C・C 当クラブではほとんどの機種をあつかっていますので、初心者、中級者の方ならどなたでも入会できます。活動内容は2カ月に1回の会誌の発行、情報交換、各イベントなど。入会希望の方は、住所、氏名を明記のうえ、〒か60円切手同封で、ご連絡ください。
〒862 熊本県熊本市田迎町出仲間858-2 川上洋史（16歳）

★スピリッツX1ではX1シリーズのディスクユーザーを募集中です。活動内容は、ソフトの情報交換、FM音源の研究、ゲームの攻略法などです。現在ソフトは200本ぐらいあります。希望者ははがきに住所、氏名、年齢、職業、TELを書いて60円切手を同封して、左記まで。
〒512 三重県四日市市中村町1-6-3-6 加藤吉昭（17歳）

♥AMIGA USERS CLUBです。AMIGAのユーザーやAMIGAに興味をおもちの方は、気軽にご一報ください。
〒194 東京都町田市つくし野2-28-26 鈴木秀一（18歳）

福島県双葉郡浪江町中上の原
133-1 菅野朋行



東京都渋谷区・MR. ANONYMOUS

〒文通しましょっ！

♥PC-88FH、98UV2のユーザーです。パソコン、マンガ、本、音楽のことなどに興味のある方お手紙ください。またクラブ会員募集中の方も連絡くださいね♡
〒053 北海道苫小牧市船見町2-7-19 江刺家優子（22歳）

♥ぼくはX1F20とPC-1245を持っています。X1のディスクユーザーの人、男女問いません。よろしく。できれば女の方。よければナイコンの方で女の方もよろしく。
〒809 福岡県中間市小田ヶ浦10組 石塚真一（16歳）

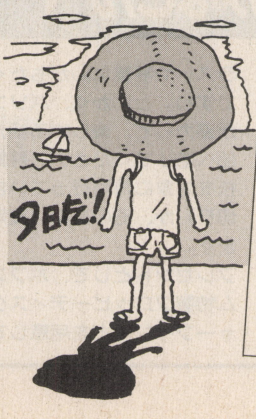
♥ぼくは今年受験の、まじめに女の子と文通したいと思っているまじめな〝正〟少年です。つきましては、ロックやテレビゲームが好きな同年代の女の子、末長く手紙のやりとりをしませんか。待ってまぁす。ちなみにぼくはカゴハシといいます。
〒319 茨城県日立市久慈町1-32-3 籠橋 剛（15歳）

♥こんにちは。ボクはとってもおかしな人です。文通してくれるお勉強のできる女の子はいませんかぁ？もしいたらはがきにあなたのことをちょっぴり書いて送ってくださいね。
〒366 埼玉県深谷市秋元町138-12 小暮英之（17歳）

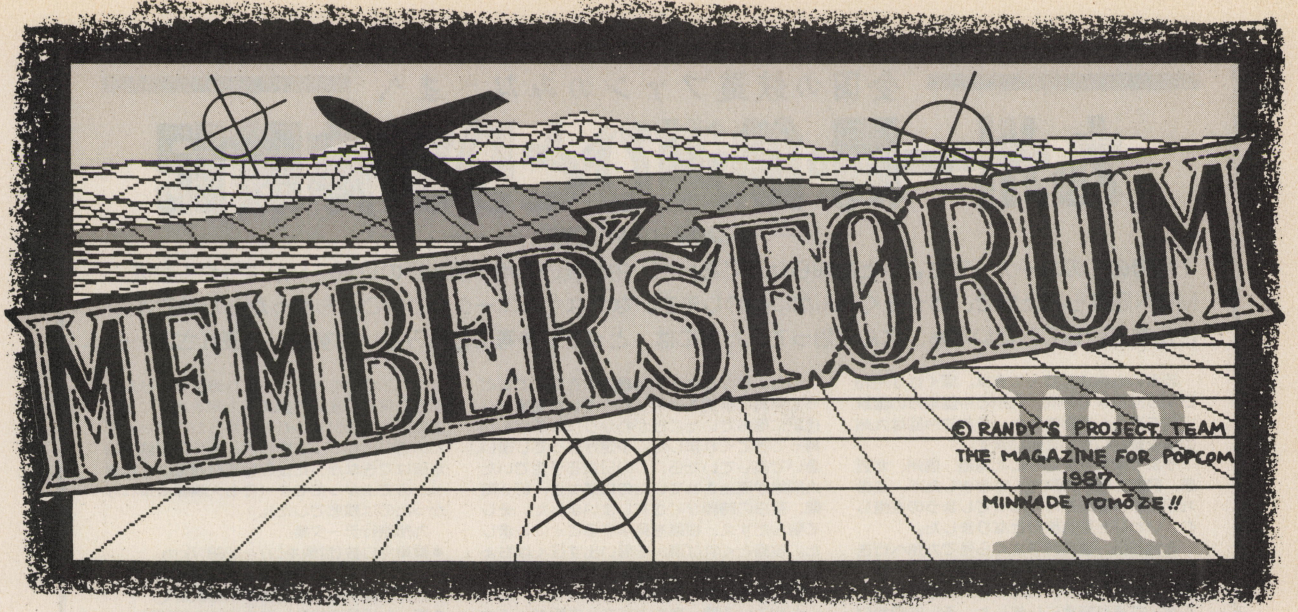
♥ぼくはパソコン（PC-8801mkIIFR）を買ってまだ1年にもならない新米ユーザーです。RPGや映画や音楽に興味のある方、お手紙ください。返事は必ず書きます。
〒743 山口県光市岩狩32 小田伸弘（16歳）

♥ぼくはMSXユーザーで、近々88FHを買う予定でいます。MSXのAVG、RPGの情報や88のことなどいろいろ教えてくれる人がいたらお手紙ください。なるべく15、16歳の男性の方をお待ちしています。
〒302 茨城県取手市新取手3-11-11 金田正弘（12歳）

編集室より



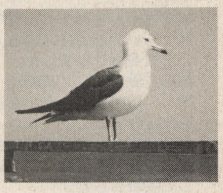
ポプコミュニティでは、読者のみなさんからのお便りを待っています。談話室、通信局（クラブ紹介、文通）のレギュラーのコーナーへだけでなく、ショップ情報、イラスト、ミニプログラム、芸能、音楽、映画などのおもしろ情報など、どしどしお寄せください。採用分には記念品（市場、通信局を除く）をお送りします。お便りのあて先は、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「ポプコミュニティ○○○の係」です。住所、氏名、年齢、学校（職業）、電話番号を必ず書いてください。



連載第4回

アナログ大作戦

怒濤の転回編あるいは帰ってきた赤飯鯛太郎と沈む夕日の美しい関係



みなさん、世の中には不思議なこと知らなかったことがたくさんあるのです。金田一春彦先生はいいます。「友情は、熱いではなく厚い、ですね」。私たちは、忠犬ハチ公の話をきいてるうちに〈真実とは何か、もっと真実を！〉という気持ちになりました。そして真のアナログの道のなんとキビしく長いことか。

さて月夜カンタローは重い足どりで渋谷から新宿に向かったのでした。もうアナログなんてどうでもいいや、なんて思いながら……。「う〜むアナログかぁ、真実なぁ、マイッタなぁ、メンドくさいなぁ」なんて歩いてますと、ギャルたちの長い列に出くわしたのだ。

まったくもう日本人はすぐギョーレツするんだから。ナンて思いながら行列の先に目を移すと黒くて四角いヘンな帽子をかぶった男がエラそうに易者してるのだった。その男の肩ごしに紙キレが何枚かヒラヒラしていたが、その一枚にボクの目は吸い寄せられたのだ。〈私はシンジュクの母ではありませぬ。私は真実の父なのだーっ〉

おお、これはいいところで出会った。さっそくこの易者にインタビューだ。オモシロイことが聞けるかもしんないゾ。ボクはさっそく行列にならび、45分後にようやく易者にたどり着いた。もうすっかり夕暮れになっていた。

「易者さん、易者さん、あなたのお名前なんてえの？　私の名前カンタローです」

「……」

「あっ、シツレイしました。こういうノリは、キライなのですね」

「すき。そういうのスキさ。イエスアイドゥ。ところで何をききたいのかな？」

「じつは私アナログの道を探し求めて3カ月、ゆくえ知れずの赤飯鯛太郎先生の一番弟子で、月夜カンタローというものです。だまってすわればピタリと当たりそうな易者さんにぜひ、答えを教えてもらいたいのです」

「えーいこのナマケ者め。ヒトにきく前に自分で調べんか！　といっても、ワタシも商売、お答えしましょう、100円ちょうだい」

「ハイ100円」

「おお、これは昭和44年製の100円じゃないか、エンギがよろしい」

「えっ、どうしてそれのエンギがいいの？」

「ハッハッハ、阪神のバースの背番号と同じじゃん、おれバースのファンなんだワ」

「心配だなぁ。易者さんダイジョウブ？〈真実の父ってホントなの」

「もちろん本当です。私には5人の子どもがいますが、長女の名前が真実というのだから、本当です。私は真実ちゃんのパパなのダー」

シマッタ。そう思ったときはすでにおそく、100円は払ってしまったし、だまされたくやしさで西の空に広がる真っ赤な夕焼けに向かってバッカヤローと叫んだ。嗚呼しかし美しい夕空は沈む太陽に照らされたパノラマのスクリーンにすぎないのだった。そのときだった。ボクは突然さとった。㊙アナログとは限りない真実のパノラマなのだ㊙と。

そしてボクたちは、その中を永遠に旅する時の旅行者なのだということを。ああナンてカッコイイんだろ。ファンタジーだぜ。

「月夜カンタロー。私を見るのだ」。そのときボクの名を呼んだのは、だれあろう〈真実の父〉とはかりの姿、〈アナログの父〉赤飯鯛太郎先生その人だった。立ちすくむボクに笑いかけながら「さあポプコムに帰ろう。そして始めよう。〈アナログ・パノラマ・ワールド〉を」。そういって夕焼けを指さしたのだった。

つづく

MF通信

㊙なんで8月号には、ポプコム「談話室」がないんだ！　みんなの考え方や意見を知るのによいページだと一目置いているのに。それと文通のコーナーが大きくなっているのが気になった。それも「〜歳の女性の方、写真同封で」とかいうのが多いのを見て、みんな必死だなーと感心してしまった。

（愛知県　盛田　晋　16歳）

㊙8月号のP.15を見て思わず「えーっ！」と叫んでしまいました。編集部の方がビール園にいらしたのなら、ぜひお会いしたかったなぁと残念がっているきょうこのごろです。それにしてもポップコーン係の娘、仕事の話しかしたことないけど、雑誌の片隅に写ってたって知ったら何ていうでしょうね。

（札幌市　V.sugar）

㊙土曜日のPM11：00からは文化放送の「さだまさしのセイ！ヤング」をきこう。さだまさしなんて暗い！なんて思っているあなた、きいてみなさい。一度で見方が変わりますよ。

（東京都・鳳雛）

全国の鉄道ファンのみなさまへ

九州一周・鉄道ひとり旅体験記

千葉県・中村正春

7月号のこのコーナーでちょっとお知らせしておいた、中村君の九州一周旅行のレポートがようやく完成。MFへ届けられたので、さっそくみんなに紹介します。なかなかユニークなできごともあったみたいですが、こんな旅行してみたいなぁ、なんて思っていた人には、とっても参考になるみたいですね。お疲れさま……

読者のみなさんこんにちは。ぼくは3月18日から30日までの間、九州と中国地方の国鉄の旅を楽しんできました。それで今回は九州の旅を紹介したいと思います。

今まで東北を皮切りに北海道、信州、北近畿、四国と国鉄の旅をしてきましたが、この九州の旅は国鉄がなくなってしまうのを惜しむ、いわばお別れ旅行となりました。

3月18日、寝台特急さくら号で九州へ行きました。新幹線で行けば早く着くけど、まだ乗ったことがなく、見知らぬ人と話がしたくてあえて寝台特急にしました。そして向かいの席にすわっていた大学生と60歳ぐらいのおばあちゃんとぼくのとなりにすわっていた40歳ぐらいのおばさんの4人で、いろんな話をして夜を過ごしました。次の日、松浦線と大村線を乗りついで長崎駅へ行っておみやげを買い、駅で電車を待ち合わせてたら、突然肩をたたかれたのでだれかと思いふり向いたら、なんときのう寝台特急で会った大学生でした。まだ時間があったので、近くの喫茶店で雑談して別れました。

旅の初日からこんなことが起こるなんてきっとこのあともいいことがありそうだと思っていたのもつかの間、21日は不運なことが続きました。鹿児島本線の八代駅から肥薩線、湯前線と乗って終点の湯前駅で降りようとしたら、切符が見当たらなくてあせってしまいました。しかたなく肥薩線の人吉駅までもどって駅員に事情を説明してさがした結果、八代駅に落ちていたことがわかり、車掌さんが持ってきてくれました。予定が狂ってしまい、急いで直していたら、この日乗る予定でいた大隅線が廃止されていたのに気づき、約3時間、空白の時間ができてしまいました。そして悩んだすえ、桜島を見学することにしました。桜島とくれば噴火を思い出すぼくはちょっと不安な気持ちで行きましたが、島は静かで煙も見えませんでした。

九州にいる間、春先ともあって雨がたくさん降りました。傘を持ってこなかったので(けっして忘れたのではありません)、駅の写真が写せなかったり写してもできがよくなかったりしてさんざんでした。22日なんかは、宮崎県の青島を半周したところで雨が降りだし、残りの半周と駅までの約400メートルをかけ足で行きました。旅行かばんを持って走ったのでかなりしんどかったのです。

それに初めて来るところなので宿探しに苦労しました。お金を節約するためサウナで1泊する予定にしたのですが、いくら探しても見つからない日があって、しかたなく駅の待合室で寝たり、映画館で寝たりしました。ちなみに野宿(駅寝)はしませんでした(夏休みに行ってたらしてたでしょう)。

一日一日いろんなできごとがあって大変だった九州の旅も26日、午前11時02分、ひかり24号に乗り小倉駅を出発、九州をあとにして広島駅に向かいました。長かったけどたくさんの思い出がつくれました。九州の国鉄全線走破はできなかったけど地方交通線は全線乗ったのでよかったです(でも大隅線に乗れなかったのは残念でした)。

九州旅行データ集

- 乗車キロ数(営業キロ)　4268.7km
- 列車に乗っていた時間　98時間52分
- 18日の東京駅から26日の小倉駅まで
- 買った切符の枚数　軟券(ぢんけん)109枚(27駅)　硬券(こうけん) 33枚(18駅)
- 買った記念切符数　14枚
- 費用　約8万円

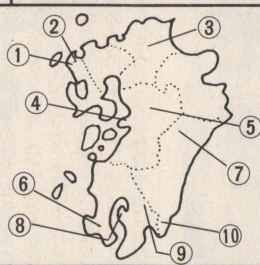
(ぼくの独断と偏見による)
印象に残った線ベスト3

- 高千穂線
- 久大本線(ただしよく晴れた日)
- 志布志線(3月27日で廃止)

⊙これから九州旅行をしてみたい人へ——

1　荷物は必要最低限にすること。
2　大金は持たない(なるべくキャッシュカードまたは通帳を持つ)。
3　わからないことは人にきく(とくに道に迷ったとき)。

九州にはこんなところがありました



1 松浦線平戸口駅

日本最西端にある駅。雨が強くていい写真がとれませんでした。(長崎県・3月19日)

2 松浦線今福駅

縁起駅名の一つです。最近ついてない人は切りとってお守りにしてはどうでしょう?(長崎県・3月19日)

3 筑豊本線飯塚駅

このへんは路線がたくさん入り組んでいて、25日は、じつに14回も乗りかえをしました。(福岡県・3月25日)

4 御輿来海岸

夕日に映える海岸に心を奪われて、三角線の網田〜赤瓴間線4kmを歩いてしまいました(マジで疲れましたネ)。(熊本県・3月20日)

5 南阿蘇鉄道高森線立野駅

昭和61年4月1日、第3セクターによる運行を始めた線です。かわいくて、ミニチュアセットみたいな駅舎とレールバスです。(熊本県・3月20日)

6 指宿枕崎線西大山駅

日本最南端の駅です。これでぼくは、日本の端にある駅(北・南・東・西・高・低)すべてに行ったことになります(感激!)。(鹿児島県・3月23日)

7 高千穂線高千穂駅

ぼくがもっとも行きたかった駅の一つです。まわりはとても静かでいかにも「神話のふるさと」のイメージがしました。(宮崎県・3月22日)

8 桜島

みなさんご存じの島です。鹿児島からとりましたが、やっぱり黒い噴煙がないとサマにならない!?(鹿児島県・3月21日)

9 志布志線末吉駅

この線は3月27日で廃止になりました。駅のところどころには横断幕がかかり、涙を誘いました。(鹿児島県・3月22日)

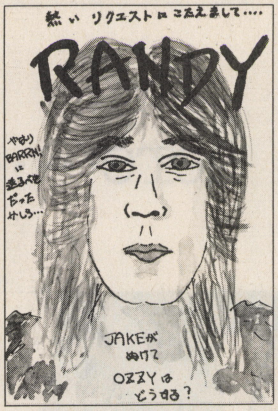
10 日南線福島今町駅

停車中の「ゆーとぴあ」号。なんとなく、〝独眼竜正宗〟を意識してつくられたような感じがしませんか?(宮崎県・3月22日)

MFイラストコーナー なんちゅうやつやねん

ランディ伊丹のわがままコーナー

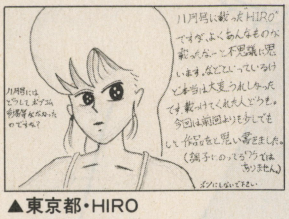
▲神奈川県・Judas Priest
なかなか気に入った作品です。次はルディ・サーゾをたのむ。



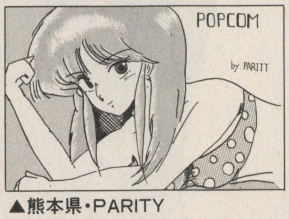
▲千葉県・YUICHI
ランディとゆーよりは、ラウドネスの樋口といった感じかな。でも丸。

▲埼玉県・横田英樹
オレはこの水玉ギターを持っている。今度はランディ自身を。

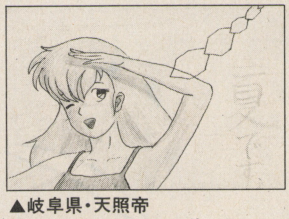
P.S.これからもランディ、南野、田村正和、そのほかいろいろ待ってますのでよろしく！



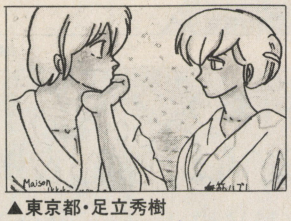
▲東京都・HIRO
11月号は抽選でしたので……。



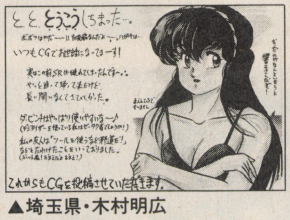
▲熊本県・PARITY
水玉はランディのシンボルです。



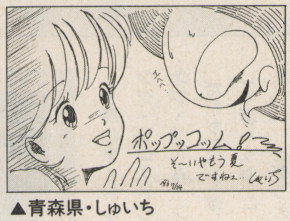
▲岐阜県・天照帝
絵はさわやかだけど、名前がね……。



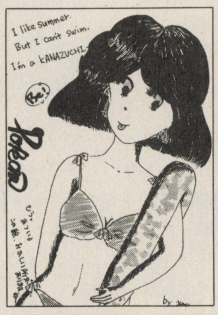
▲東京都・足立秀樹
ボケーッと見てるだけでいいよね。



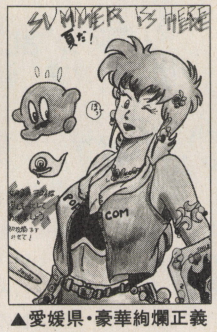
▲埼玉県・木村明広
はがきのほうもたくさん送ってね。



▲青森県・しゅいち
オバケ、こわくないのかな……この子。

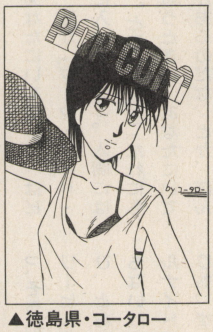


▲千葉県・YOU
オレもじつは泳げない。



▲愛媛県・豪華絢爛正義の味方 名が長すぎる。

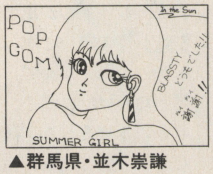
▲埼玉県・コーナーキック
首がちょっと不自然。



▲徳島県・コータロー
やせた女の子大好き！

▲鹿児島県・白沢義文
君の悲しみは、いくつ。

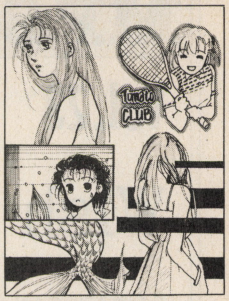
▲新潟県・すまいる
目が疲れたらスマイル！



▲群馬県・並木崇謙
また、ヨロシク！

▲千葉県・ハルマキ丼
外人もここでは日本人。

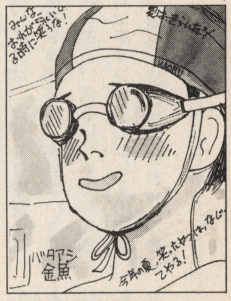
THE SUN IS SETTING IN THE WEST.
THE SUN IS RISING IN THE EAST. R



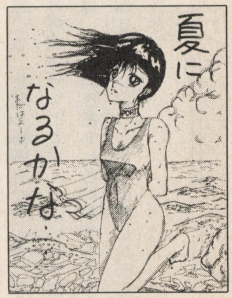
▲富山県・なまずのひまご
ファンが多いからのせないと。

▲東京都・一角獣
口もとが、好きだなあ。

▲広島県・芳賀なおと
いいなあ……このポーズ！



▲愛知県・石川幹生
ホント、夏らしいなあ…。



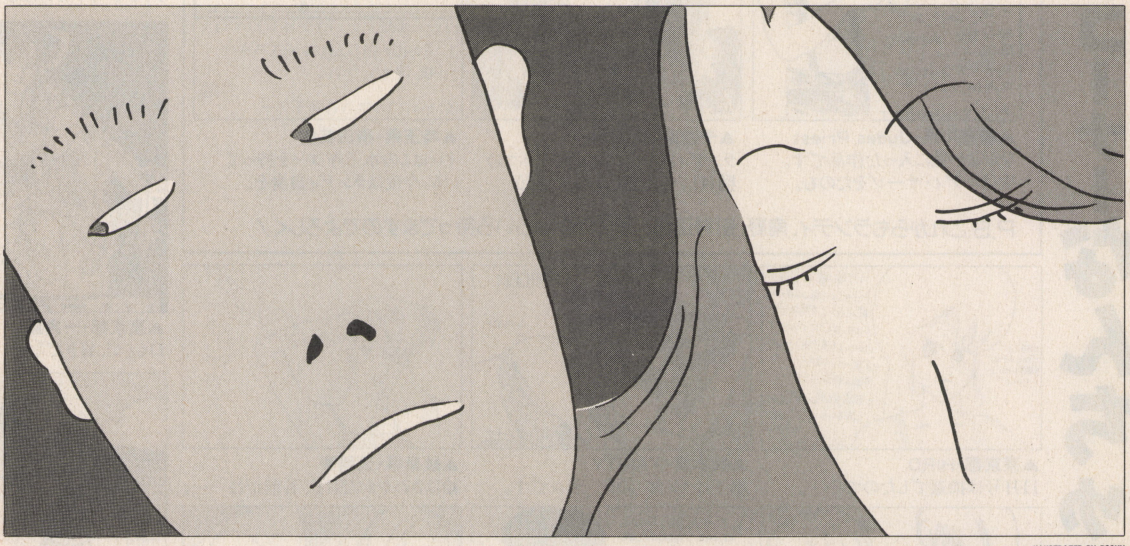
▲福岡県・中村省子
男が女の名を使うな。

MF Scrambleジャックダニエル加藤の電撃コラム

Vol.23

Wish you were here……

あなたにいてほしい……



ILLUSTRATED BY POCKY

今月のタイトル「あなたにいてほしい」はピンク・フロイドの曲。確か『ダーク・サイド・オブ・ザ・ムーン』に入ってた(?)。人間には、「だれかにいてほしい」と思うときと「だれにもいてほしくない」と思うときがあるのだな、とか、ぼんやり思うこのごろ。英文は、Wereを使うことによって、非現実を強調する。本当はいないんだけどって意味である。何をいってるんだろう。たまには、センチメンタルもいいものではある。今月も内容豊富なひと月ではあった。あっ、そういえば、エディー・マーフィーの『ビバリーヒルズ・コップ2』見た? まだの人はぜひ、とおすすめしたいおもしろさ。日米同時でもないけど、試写見れなかったんで、初日オールナイト行ってきたんだけど、大笑い。前作よりも、ずっと「エディー・マーフィー・ショー」の感が強くて、笑える箇所もぐっと多くなってる。日米経済マサツとかなんとかいわずに、アメリカは、ああいうおもしろい映画を月5本ぐらい輸出すればいいんじゃないかと思うんだけど、どうかな。

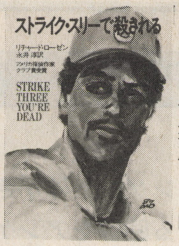
サラダ記念日
俵万智

おみやげの讃岐うどんが社名入り封筒の中からあらわれるサラダ記念日

俵　万智著　河出書房新社980円

話題の万智ちゃんである。もう知らない人はいないだろうし、今さらJ.D.が何をいっても、意味もないが。上にかかげたのは、「朝のネクタイ」と題された10首の一つ。お父さんのことをうたったシリーズ。「月曜の朝のネクタイ選びおる磁性材料研究所長」というのも気に入っている。こんな感じに急にむずかしい漢字がつながったりするのが、いい。讃岐うどん、というのは、本来おみやげものふうな包みに入ってるものである。それが突然、社名入りの封筒の中から出てくるのは、一種痛快、爽快である。でも、これって俵万智の短歌そのもののおもしろさじゃないかって気がする。要するに、社名入り封筒の中からは、書類とかそういう、つまんないものが出てくると思ったところへ、讃岐うどん。対して、短歌という堅苦しくて暗いと思っていた袋から、讃岐うどん、カンチューハイ、東急ハンズとかってね。なんて、この歌集がおもしろいかって、考えてたら、こんなことを思ったわけだ。でも、とにかく快挙である。他人のことなのに、すごくうれしい気分にさせられる。彼女にとって歌をうたうというのは単なる創作というんじゃなくて、感じたり、生きたりする、そのものなのだ。そんなふうに生きられるのは、とてもうらやましく思える。この歌集に刺激されて、現実を詩（ポエジー）の目で見られる人がふえていったら、いいなー、と素朴に考えてしまう。最近、とくにうれしい事件である、この本は。とにかく、まだ読んでない人がいたら読むべし。

BOOKS

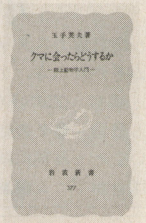


ストライク・スリーで殺される

リチャード・ローゼン著
永井淳訳　早川書房480円

探偵ハーヴェイ登場

センターでコンスタントヒッターのハーヴェィ・ブリスバーグはボストンレッドソックスから、いきなりロードアイランド州の新興球団、ジューエルズに移籍させられる。シーズンもなかばを過ぎたころ、彼のルームメイト、リリーフエースのルディが殺される。真犯人を捜すため、独自の捜査にのりだすハーヴェイ。野球界を舞台にした、ハードボイルドふうミステリー。この作品のあと、ハーヴェイは引退、無許可の私立探偵になる。



クマに会ったらどうするか

陸上動物学入門
玉手英夫著
岩波新書　480円

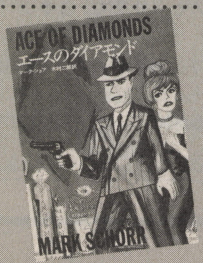
恐竜倶楽部特選

この筋では、かなりの先生の陸上動物の進化のお話。見出しが、「恐竜とスフィンクス」「ウシの背中のお茶会」とか、やさしそうに見えるが、中にはかなりハードなとこもある。そこも魅力の一つだが。全体の半分ぐらいが恐竜のことにさかれていて、陸上動物というレンジの中での恐竜が興味深く語られていて、近々設立予定の「恐竜倶楽部」の選定図書にしようと思ってる。ラストの「人間になりそこねた恐竜」は感動的である。

レッド・ダイアモンドは探偵である。ただの探偵ではない。本名、サイモン・ジャフィー。N.Y.の個人タクシー運転手。40過ぎで、美人の奥さんと、大学生の息子と年ごろの娘がいる。全体的にサエない男だが、唯一の趣味ハードボイルド探偵の活躍するパルプマガジンを読んでいるときだけは、生活のことも、息子が自分の手が届かないぐらい立派すぎることも、娘が男をとっかえひっかえしていることも忘れて、無上の喜びにひたることができる。そんな男なのである。ある日、彼の妻ミリーは、銀行の支払いのため、彼のコレクションを全部売り払う。サイモンは、そのショックから、ちょっと頭がおかしくなって、いちばんのお気に入り探偵、レッド・ダイアモンドになりきってしまう。家を出て、タクシーを捨てて、街をふらつく。宿敵ロッコ・リコに奪われた金髪美女フィフィを探し求める。レッドの旅が始まる。と、こう書いてくると、なんだかアメリカ現代純文学、という感じだが、立派にエンターテインメントしている。探偵術はシロウトのはずなのに、依頼された事件は、抜群の勇敢さとするどい読みで、ばんばん解決してしまう。金髪で、瞳の青い美女に出会うと「フィフィ」とつぶやいたり、突然、サイモン・ジャフィーにもどって、せっかく奪った書類を返しに行って悪党につかまったり、とんちんかんなことをしながら、最後にはすべてうまくいっちゃうという不思議なノリ。作者も、この手の本のコレクターで、随所に(本当にあっちこっちに)過去の私立探偵もののパロディーとかが出てくる。現代、大悪党みたいのをつくるには、社会が複雑になりすぎて、ハードボイルドもむずかしくなってきている。こんな設定にでもしないと、痛快ハードボイルドにならないのかな、とも思う。シリーズ3作まで出てるが、初めて読むんだったら、かえって3作目の『ダイアモンド・ロック』あたりが入りやすいかもしれない。一読爆笑のおすすめ本である。

俺はレッド・ダイアモンド

マーク・ショア著
木村二郎訳
早川書房480円



エースのダイアモンド

マーク・ショア著
木村二郎訳
早川書房400円

ダイアモンド・ロック

マーク・ショア著
木村二郎訳
早川書房440円

探偵レッド・ダイアモンドは1980年代のスーパーヒーローなのであった!

LP CD

KIRI TE KANAWA SINGS GERSHWIN

東芝EMI
CD3200円 LP2800円

名花キリをきけ!

先日、キリ・テ・カナワのリサイタルに行ってきた。予想を上まわる感動的な公演だった。やはり、キリは比べるもののない、という意味でユニークなソプラノ。とくにアンコールの『サマータイム』には涙が出そうになった。このアルバムは、その『サマータイム』もふくめたガーシュインの曲集。『私の彼氏』(The Man I Love) やI Got Rhythmなどガーシュインの代表作が、全15曲。オペラ形式の『サマータイム』以外はすべて、ポピュラーの唱法で、キリのやわらかい声が堪能できる。

João Gilberto
LIVE AT THE 19th MONTREUX JAZZ FESTIVAL

輸入盤

ボサノバの神様!

1963年、白人テナーのスタン・ゲッツと組んで、奥さんのアストラッド・ジルベルトや、アントニオ・カルロス・ジョビンもいっしょに、『ゲッツ・ジルベルト』というアルバムを出した、ジョアン・ジルベルト。1927年生まれだから、もう60歳。その彼が、1985年の夏、モントルー・ジャズ・フェスティバルでギター1本でボサノバを歌いまくったときの記録がこれ。声におとろえはあるものの、本家ボサノバの貫禄十分。録音も、会場の空気を伝えるような、温かみのあるもので、だんぜんおすすめ。

MARIA CALLAS ALLA SCALA

輸入盤

世紀のプリマドンナ!

マリア・カラスは、すでにむかしのプリマドンナである。とっくに死んでる。なのにレコードは、キリ・テ・カナワなんかよりたくさんある。とくにヨーロッパ盤の数は相当なもの。このアルバムをきくまでは、その理由がわからなかった。で、一聴、独特な声に魅了された。品があって、色気がある。きいてると、ゾクゾクっとくる。彼女にとって幸運なのは、彼女の活動期が、1940年代の末からで、ちょうど、Hi-Fiのレコードの発展と期を同じくしてる点。おかげで、彼女の作品は、今でも残る。われわれも幸せなのである。

アンケート質問欄

右のアンケートはがきの質問です。質問に対する回答をアンケートはがきにご記入のうえ、お送りください。

抽選で、20名の方に特製Tシャツ、30名の方に特選パソコン用カセットテープ、50名の方には特製マジックカッターをさしあげます。締め切りは**9月8日**の消印有効です。

①マイコンを持っていますか。本体、周辺機器名は。
②最近、2カ月内にどんなソフトを買いましたか。具体的にお書きください。
③定期購読しているマイコン雑誌は。
④POPCOMを定期購読していますか。
⑤POPCOMの内容は、全体的にみて（むずかしい、ちょうどいい、やさしすぎる）
⑥今後、そろえたい周辺機器はなんですか。
⑦今月号でよかった記事をよい順に3つどうぞ。
⑧今後もマイコン関係の別冊、単行本を出版する予定ですが、どんな内容のものをお望みですか。
⑨これから、買いかえたいと思うマイコン（機種名）は。
⑨′マイコン雑誌以外で、あなたが購読あるいはよく読んでいる雑誌は何ですか。
⑩本誌についてのご感想、ご希望をお書きください。

ポプコム編集部協力スタッフ募集！

編集部では現在、編集協力スタッフを募集しています。仕事の内容は次のとおりです。◆オリジナルプログラムの開発（マシン語でプログラムを作れる方、ゲームのシナリオ作りの好きな方）、整理、テスト、評価（ゲームで遊ぶのが大好きな方）◆投稿CG作品の整理、撮影（CGの好きな方。パソコンの操作方法は指導します）◆取材レポート記者（地方在住の方でレポートを書きたい方なども歓迎）◆その他　◆スタッフの方には、フリーランサーとして協力していただきます。ご希望の方は、得意な分野、やりたいことを原稿用紙2～3枚にまとめてご応募ください。◆応募先　〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「協力スタッフ募集」係

さあっらっしゃい！

ゲーム40本以上打ち込み放題。

月刊POPCOMから人気ゲームをセレクト。機種別に40本以上も満載したゲームプログラム集だ。打ち込み盛りのキミ、買うべし、の一冊だ。

別冊 POPCOM プログラムマガジン

プログラムセレクト PC版 FM版

PC-6001.mkII,SR,6601,SR,8001.mkII,SR,8801,mkII,SR,9801,E,F　好評発売中 定価1,500円

FM-7,NEW7,77　好評発売中 定価1,500円

小学館

料金受取人払

郵便はがき

101

神田局承認

4324

差出有効期間
昭和62年10月
31日まで

（受取人）

東京都千代田区神田神保町
三―三―七昭和第二ビル

㈱新企画社

POPCOM編集部

アンケート係 (行)

郵便番号	□□□-□□	電話番号	（　　）
フリガナ			
ご住所			
フリガナ			
お名前		男	女
ご職業	学年	年齢	

（切手をはらずにお出しください）

キリトリ線

9月号

アンケート回答欄

POPCOMご愛読ありがとうございます。みなさまのご意見を今後の参考にさせていただきたいと思います。**P278の質問に対する回答をご記入のうえ、**お送り下さい。ステキな賞品が当たります。

①(はい・いいえ)　本体　(　　)
　　周辺機器　(　　)

②　(　　)

③　(　　)

④(いずれかに○をおねがいします)
　(定期購読(こうどく)している・ときどき買う・はじめて買った)

⑤(いずれかに○をおねがいします)
　(むずかしい・ちょうどよい・やさしすぎる)

⑥　(　　)

⑦　(　　)

⑧　(　　)

⑨　(　　)　⑨'　(　　)

⑩　(　　)

ありがとうございました。

キリトリ線

アクションゲーム

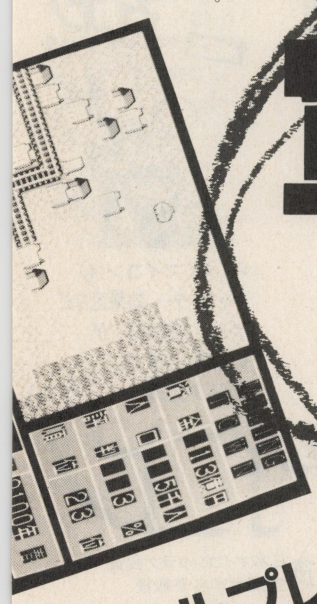
「スパークラーZ」
敵機来襲。迫るUFOを迎え撃て！ 本格的3D
の迫力スペースアクションゲーム。
「ディーバス」
目まぐるしく変化する全8面。オールマシン
語で作る超大型シューティングゲーム。

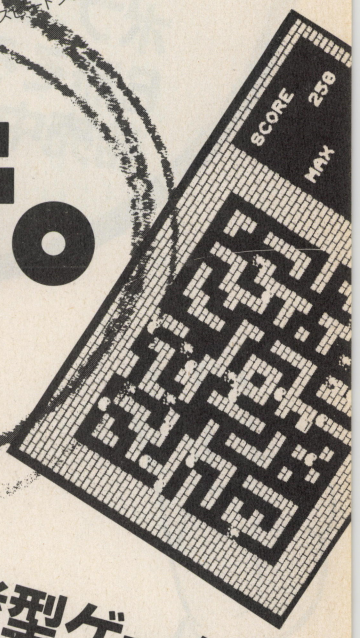
シミュレーションゲーム

「MAKING TOWN」
街づくりに反対する地元の怪獣や
ヤクザをうまくかわして、キミは街の
開発に成功できるか。

宣戦布告。

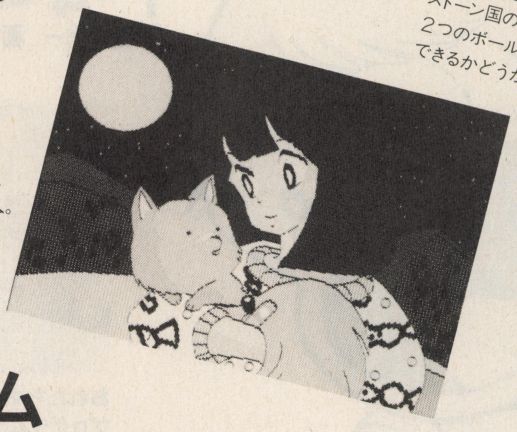
ゲーム不足に悩む諸君の挑戦。このプログラムマガジンが受けて立とう。戦いのルールはひとつ。ロールプレイングゲーム、高速アクションゲーム、シミュレーションゲームなど20本あまりのなかから好きなゲームを好きなだけプログラムすること。場所は、PC-8800シリーズのディスプレイ。プログラムできしだい、戦闘開始だ。以上。





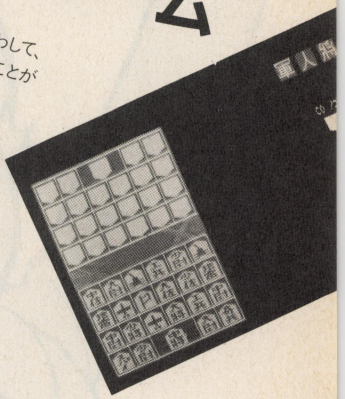
ロールプレイングゲーム

「THE・妖怪」
わっ村中が妖怪だらけ。城に陣どる
大魔王を倒して妖怪どもをおっぱらえ。
純和風ロールプレイングだ。
「FORES」
全4面の森の中に、8つの方向にス
クロールするロールプレイングゲーム。



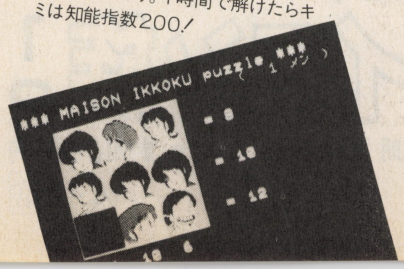
新思考型ゲーム

「Fireくんと Waterくん」
ストーン国の妨害をうまくかわして、
2つのボールを奪いかえすことが
できるかどうか。全32面。



パズルゲーム

「めぞん一刻パズル」
一刻館の住人たちが今日もワイワイ大さわぎ。
みんな自分の部屋に帰りなさい。
「ストレイジョジョ」
迷子の迷子のジョジョくんをお家まで
送ってあげよう。1時間で解けたらキ
ミは知能指数200！



オリジナルゲームが20本、CGが4点、パソコンミュージック5曲がPC-8800シリーズ(MKII、SR、FR、MR)に対応。

別冊 POPCOM

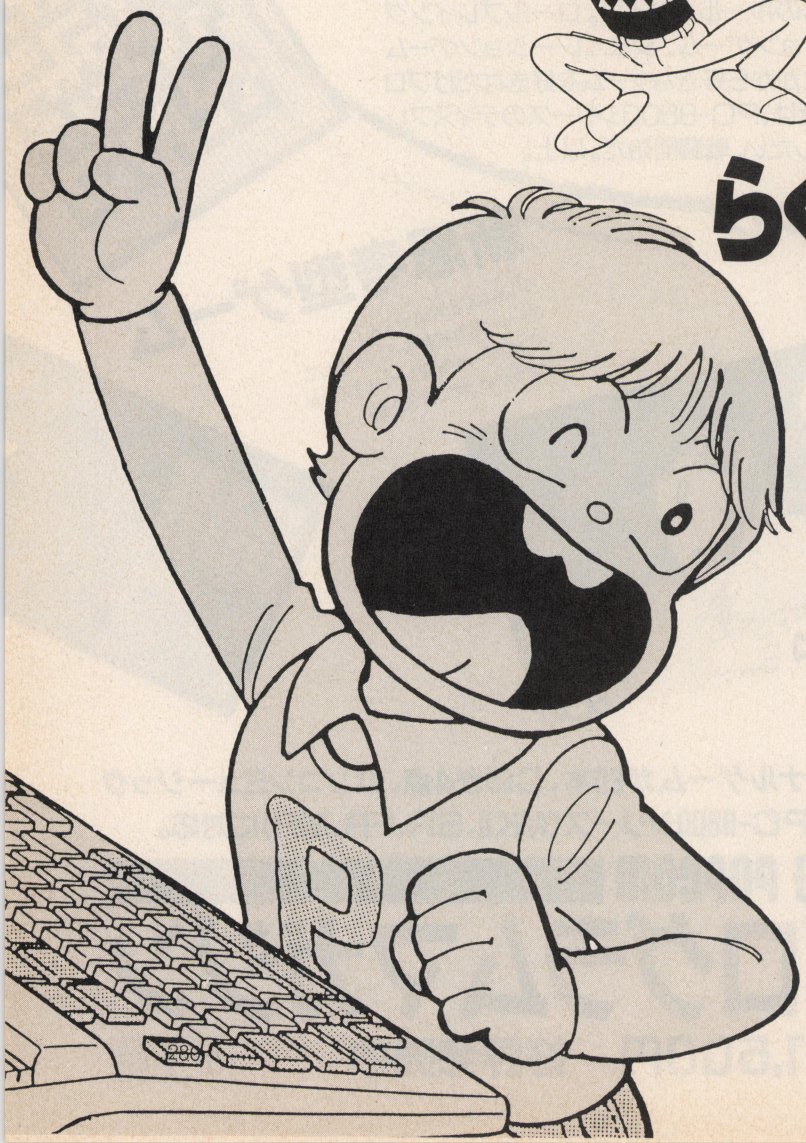
プログラムマガジン

定価1,500円　好評発売中

小学館

効き目あり!。

まんがだからすぐ使える。
メキメキ力がつく。
ポプコムコミックス
6冊そろって大評判。
発売中。



月刊ポプコム連載まんがが単行本になりました。

らくらくマイコン①
5日でばっちり。
BASICまるわかりの
初級編。

らくらくマイコン②
ゲームがつくれる。
グラフィックもできる
テクニック編。

らくらくマイコン③
ゲームプログラムが
さーっとできる
上級編。

らくらくマイコン④
キャラクター、効果音など
ゲームづくりのミソが
いっぱいつまった
MSX対応編。

らくらくマイコン 1~4

監修・渡辺 茂 日本マイコンクラブ会長 東京大学名誉教授
作・池田信一　画・石原はるひこ　四六判　定価(各)880円

おれたちマイコン族①
プログラムなーんにも
知らなくても
よくわかる入門編。

おれたちマイコン族②
円、棒グラフから本格
的なCGまで、ばっちり
のグラフィック編。

おれたちマイコン族 1 2

作・本郷一朗 画・ヨシダ忠　四六判　定価(各)880円

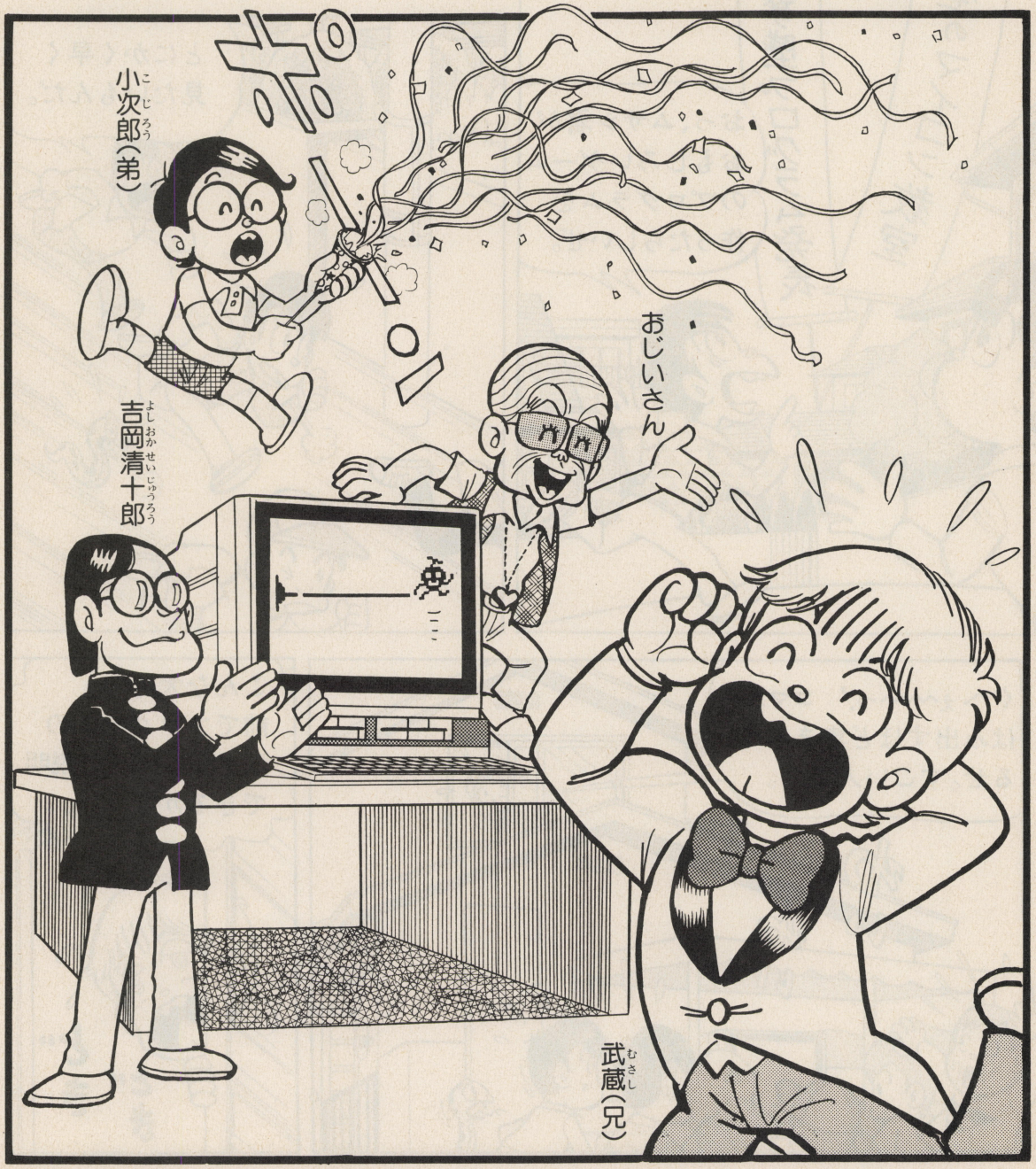
小学館

〈連載〉●マイコン入門まんが●

おれたちマイコン族

〈最終回〉モンスター射撃ゲーム

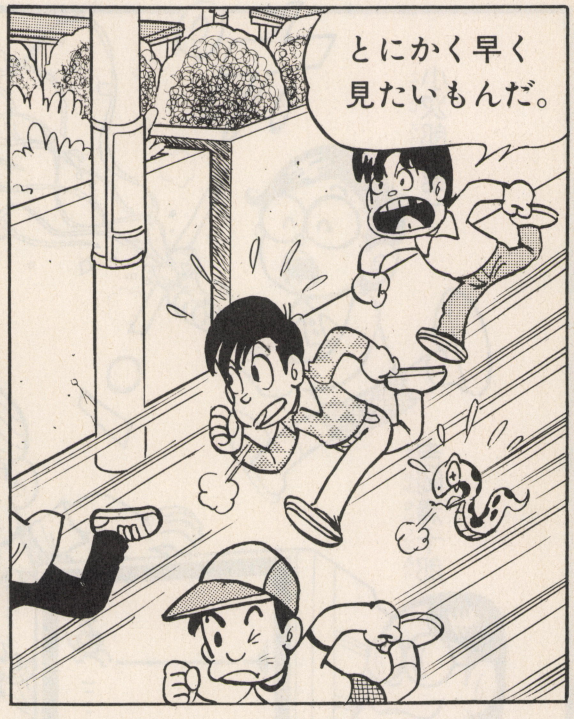
作／本郷一朗
画／ヨシダ忠



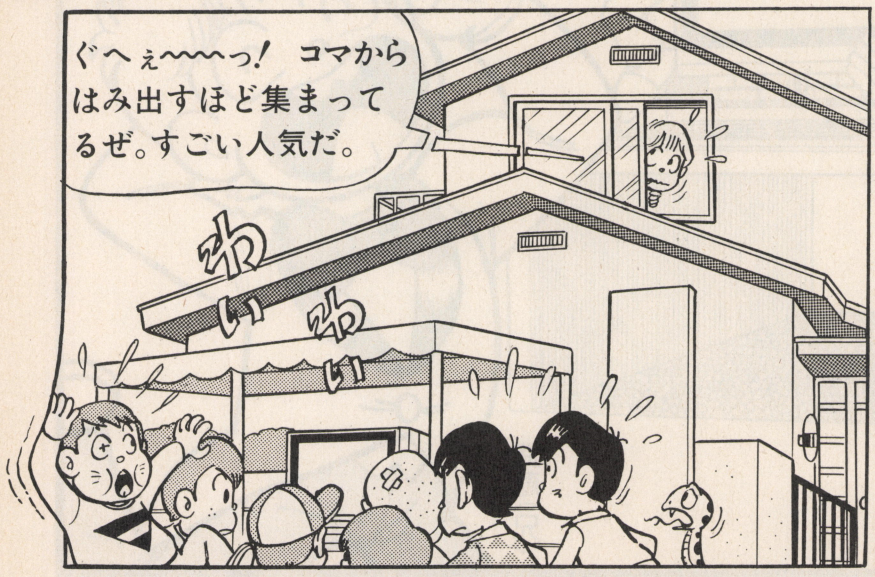
〈移植メモつき〉PC-8801のほか、多くの機種で使えます。

ムサシ大先生のマイコン教室
モンスター撃墜プログラム発表
おっ、ムサシ君がおもしろいゲームのプログラムを作ったらしいぜ。

本当は、ムサシ君の弟が作ったというウワサだけどね……。
どんなゲームか行ってみようぜ！

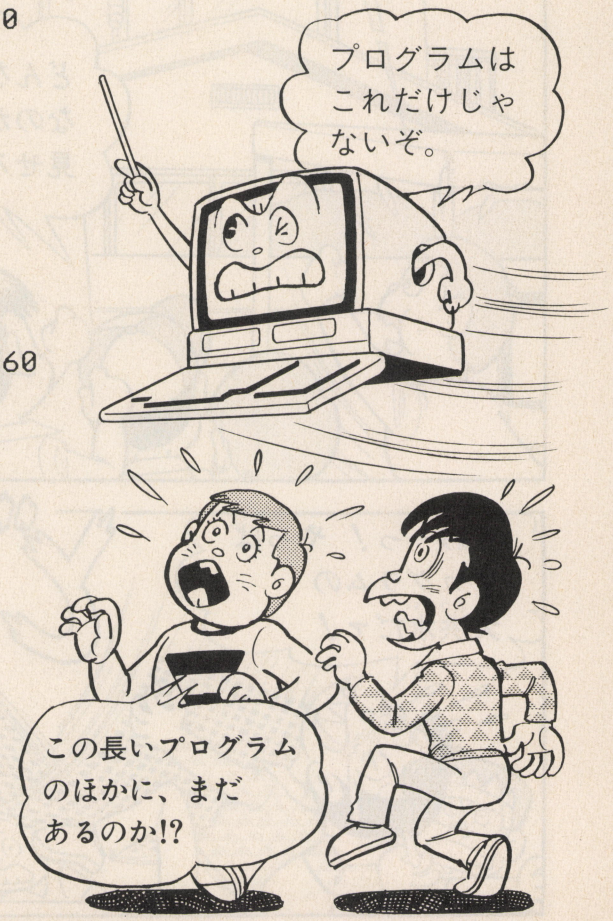

とにかく早く見たいもんだ。

こんな大勢の前でプログラムのことをじょうずに説明できるかな〜〜。
どきどき


ぐへぇ〜〜〜っ！ コマからはみ出すほど集まってるぜ。すごい人気だ。
わいわい

きのう、そのために夜おそくまで、しっかり勉強したんじゃんか。
だから、不安なんだよ。
ぼけ～
夜おそくまで、がんばったおかげで、眠くて、頭がまだ熟睡してるのさ。
ムサシ大先生よ！もったいつけて待たせるなよ。
どんなゲームなのか、早く見せろよ!!
もしかすると……もうこのマイコンにゲームのプログラムが入っているかもね。
ためしにLIST ↵キーと、やってみようっと!!
うわーっ！ やっぱプログラムの大洪水だァ！
どばーっ

```
100 REM
110 ´INITIALIZE 1.
120 DEFINT A-Z
130 XSIZE=32:YSIZE=16
140 NN=(((XSIZE+7)¥8)*YSIZE*3+4)¥2+1
150 DIM G0%(NN),G1%(NN),G2%(NN),G3%(NN),G4%(NN)
160 LASER$=STRING$(78,"−"):KEY 1,"♥"
170 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1
180 COLOR 5:CLS 3
190 GET@(1,1)-(32,16),G0%
200 X=32:Y=0:GOSUB 770:GET@(32,0)-(32+XSIZE-1,YSIZE-1),G1%
210 X=64:Y=0:GOSUB 770:GET@(64,0)-(64+XSIZE-1,YSIZE-1),G2%
220 X=96:Y=0:GOSUB 770:GET@(96,0)-(96+XSIZE-1,YSIZE-1),G3%
230 X=128:Y=0:GOSUB 770:GET@(128,0)-(128+XSIZE-1,YSIZE-1),G4%
300 ´INITIALIZE 2.
310 CLS 3
320 Y=95+INT(RND*10-4)*8:Y1=Y:F=8
330 PUT@(0,92),G3%,PSET
400 ´ MAIN ROUTINE
410  IF RND<.3 THEN F=-F
420  Y=Y+F
430  IF Y<31 OR Y>171 THEN Y=Y-2*F:F=-F
440  PUT@(600,Y1),G0%,PSET
450  IF FL=0 THEN PUT@(600,Y),G1%,PSET:FL=1:GOTO 470
460  PUT@(600,Y),G2%,PSET:FL=0
470  Y1=Y
480  IF INKEY$="♥" THEN GOSUB 600
490   FOR W=1 TO 300:NEXT
500 GOTO 400
600 ´ LASER SUB.
610 LOCATE 2,12:PRINT LASER$
620 FOR I=1 TO 4
630  BEEP 1:FOR W=1 TO 20:NEXT
640  BEEP 0:FOR W=1 TO 10:NEXT
650 NEXT
660 LOCATE 2,12:PRINT SPACE$(78)
670 ´ BOMB SUB.
680 IF Y<85 OR Y>100 THEN GOTO 760
690 PUT@(600,Y),G4%,PSET
700 FOR I=1 TO 20
710  BEEP 1:FOR W=1 TO 50:NEXT
720  BEEP 0:FOR W=1 TO 50:NEXT
730 NEXT
740 PUT@(600,Y),G0%,PSET
750 Y=95+INT(RND*10-4)*8
760 RETURN
770 ´ GRAPHIC DATA CONV. SUB.
780 FOR I=0 TO 15
790  FOR J=0 TO 31 STEP 2
800   READ A
810   PSET(X+J,Y+I),A
820   PSET(X+J+1,Y+I),A
830  NEXT J
840 NEXT I
850 RETURN
```

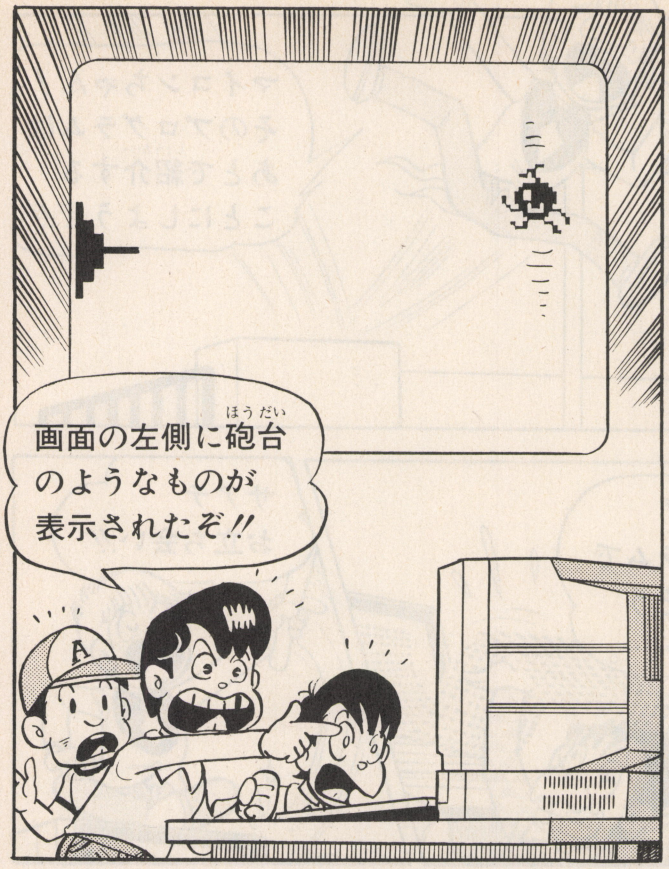


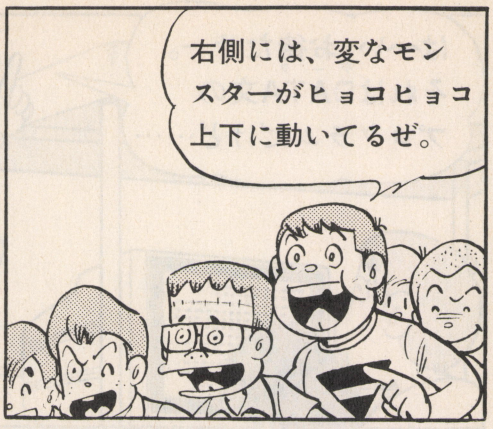
〈移植メモ〉
FM-7シリーズの場合
P.284〜286のように
変更。

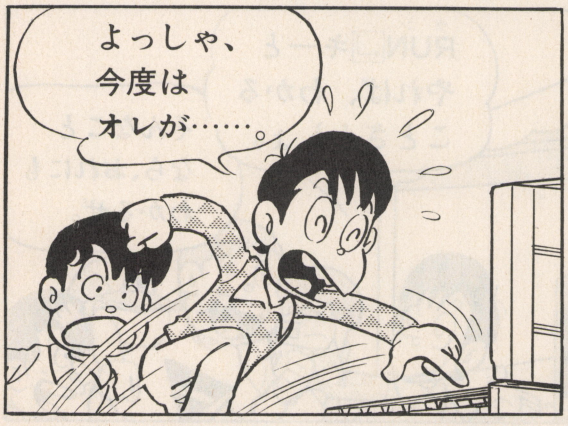
```
140 NN=((((XSIZE*YSIZE+7)¥8)*3+1)¥2)
170 INIT:WIDTH 80,25
180 COLOR 5:CLS 4
190 GET@(1,1)-(32,16),G0%,7
200 X=32:Y=0:GOSUB 770:GET@(32,0)-(32+XSIZE-1,YSIZE-1),G1%,7
```

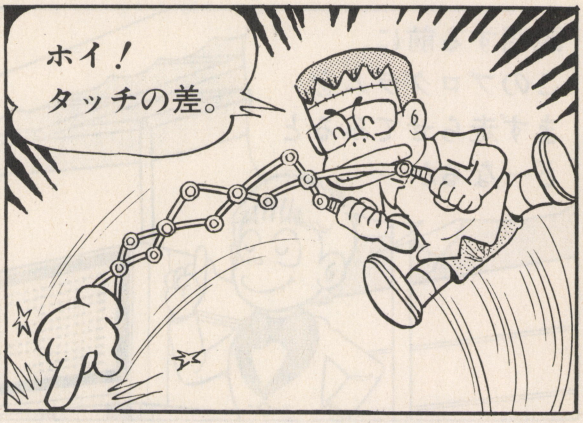
〈移植メモ〉
FM-7シリーズ

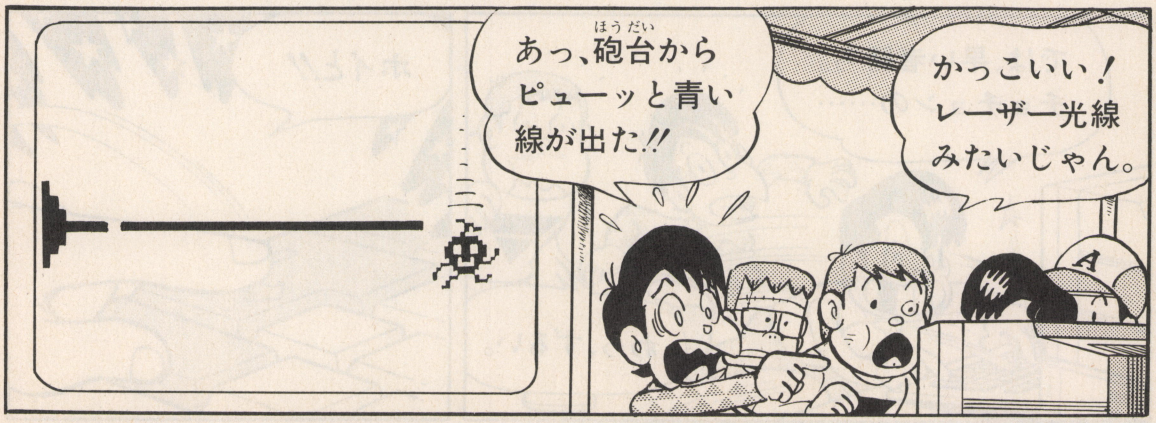
```
210 X=64:Y=0:GOSUB 770:GET@(64,0)-(64+XSIZE-1,YSIZE-1),G2%,7
220 X=96:Y=0:GOSUB 770:GET@(96,0)-(96+XSIZE-1,YSIZE-1),G3%,7
230 X=128:Y=0:GOSUB 770:GET@(128,0)-(128+XSIZE-1,YSIZE-1),G4%,7
310 CLS 4
```





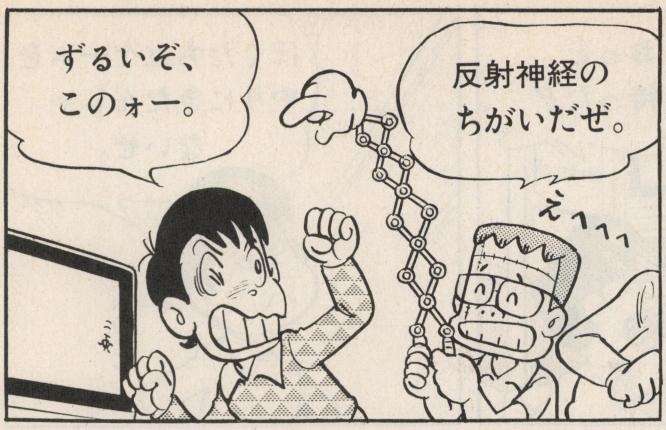


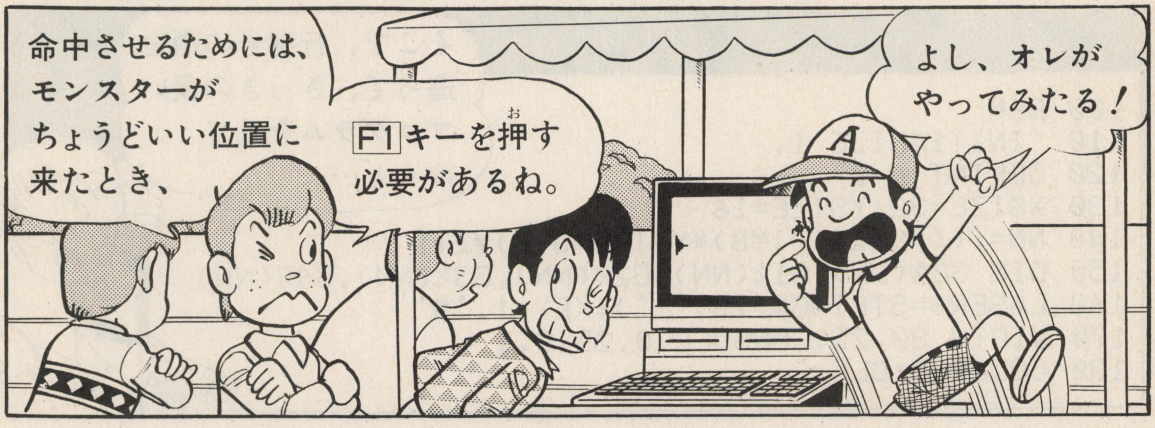


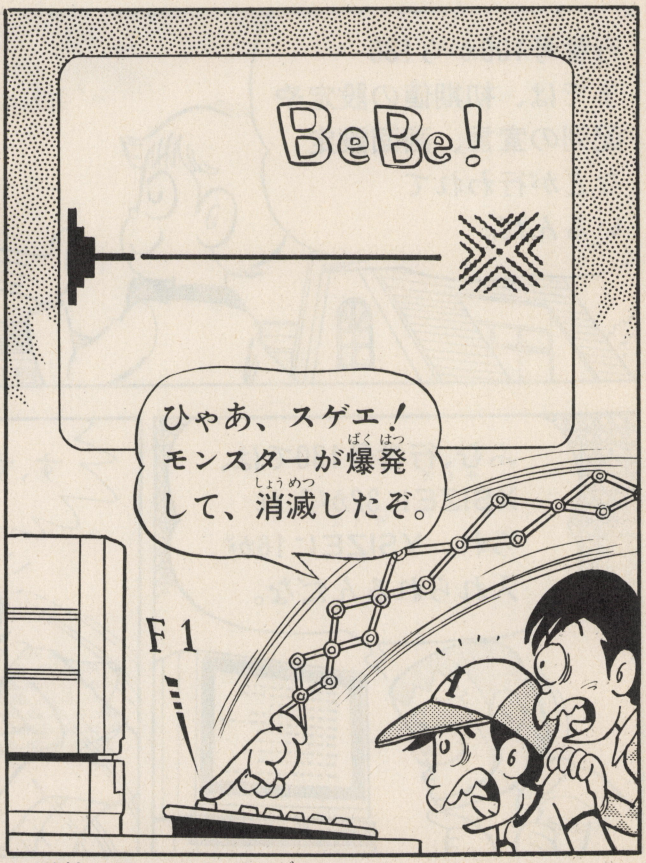


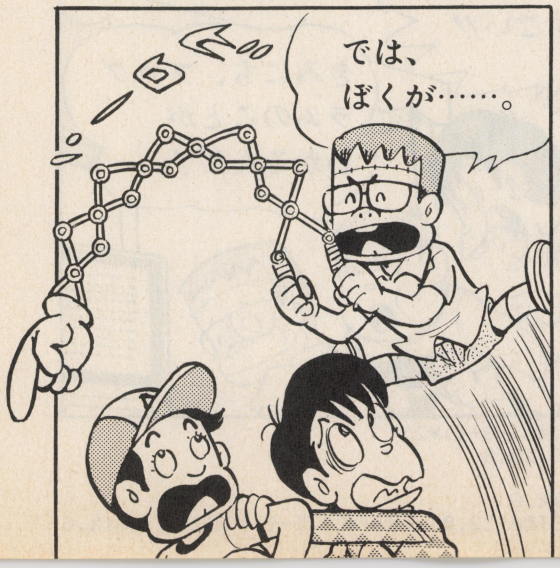
〈移植メモ〉
FM-7シリーズ

```
330 PUT@(0,92)-(XSIZE-1,92+YSIZE-1),G3%,PSET,7
440  PUT@(600,Y1)-(631,Y1+15),G0%,PSET,7
450  IF FL=0 THEN PUT@(600,Y)-(631,Y+15),G1%,PSET,7:FL=1:GOTO 470
460  PUT@(600,Y)-(631,Y+15),G2%,PSET,7:FL=0
```



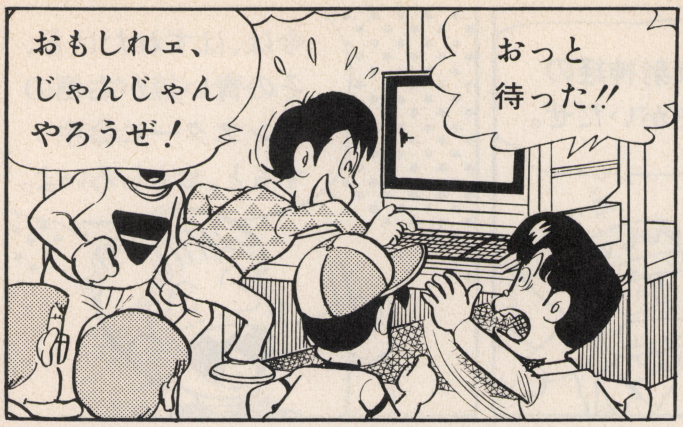




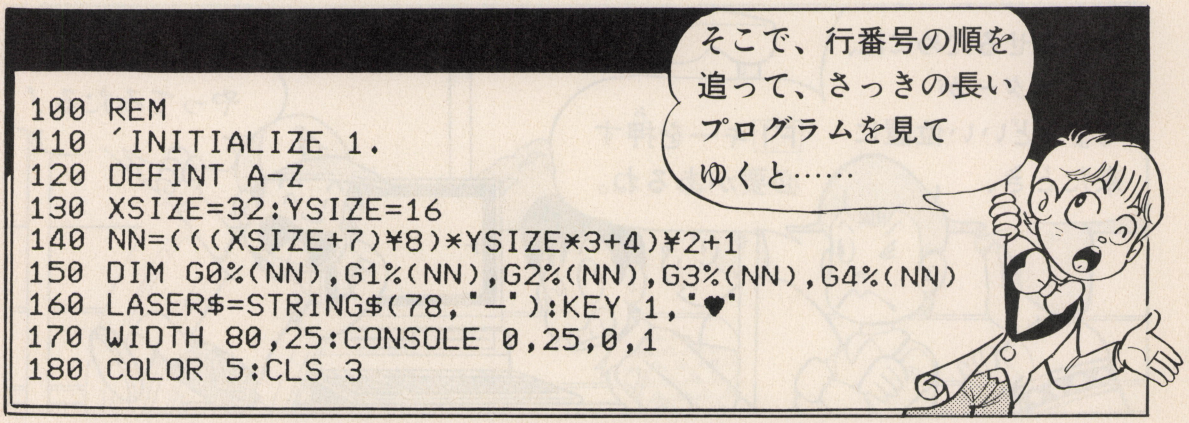


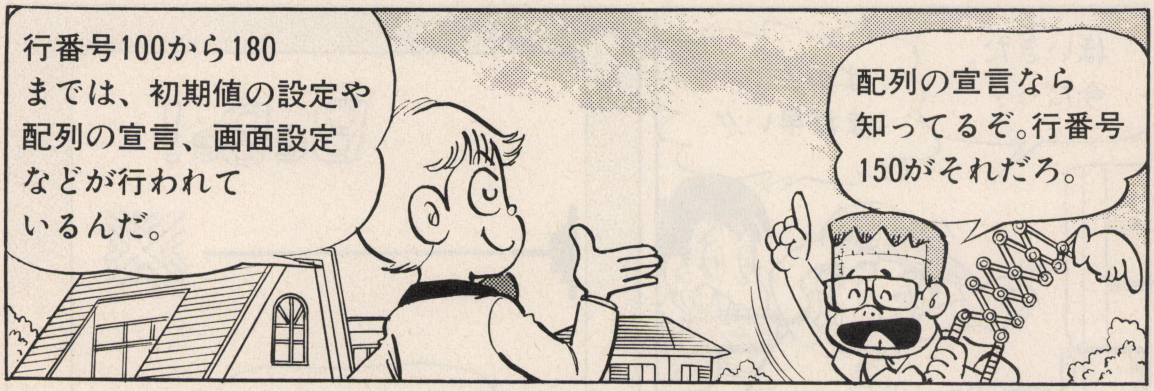
〈移植メモ〉 FM-7シリーズ

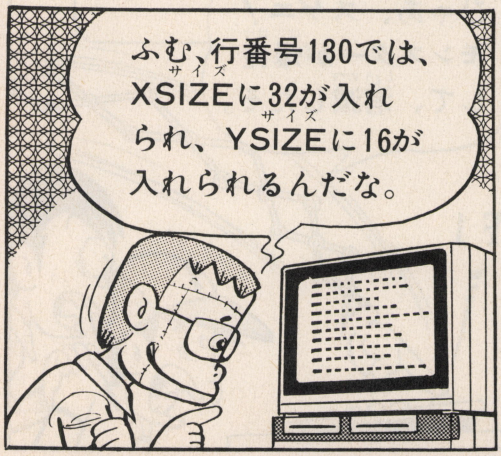
```
690 PUT@(600,Y)-(631,Y+15),G4%,PSET,7
740 PUT@(600,Y)-(631,Y+15),G0%,PSET,7
810   PSET(X+J,Y+I,A)
820   PSET(X+J+1,Y+I,A)
```

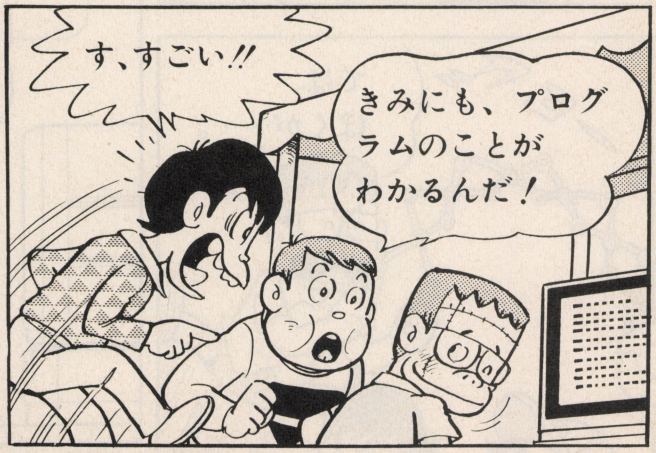


```
100 REM
110 ´INITIALIZE 1.
120 DEFINT A-Z
130 XSIZE=32:YSIZE=16
140 NN=(((XSIZE+7)¥8)*YSIZE*3+4)¥2+1
150 DIM G0%(NN),G1%(NN),G2%(NN),G3%(NN),G4%(NN)
160 LASER$=STRING$(78,"−"):KEY 1,"♥"
170 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1
180 COLOR 5:CLS 3
```





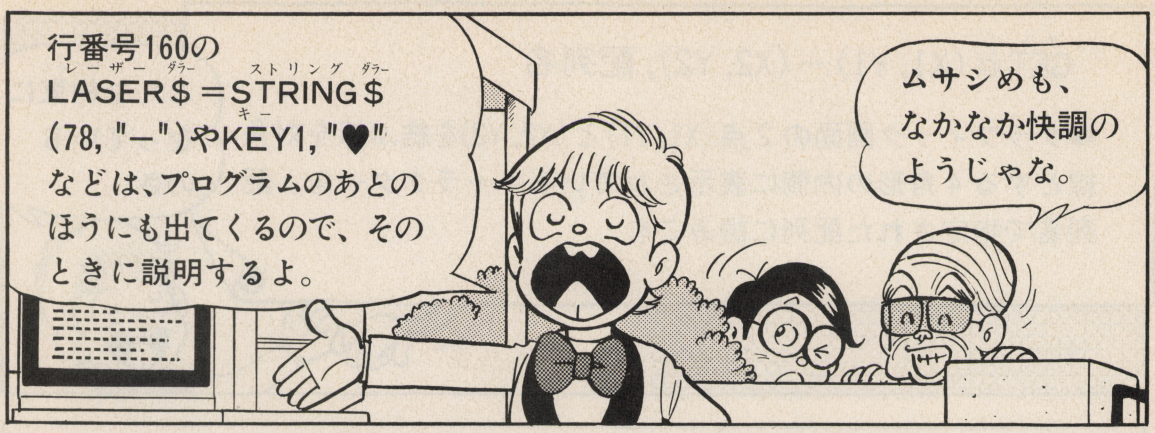


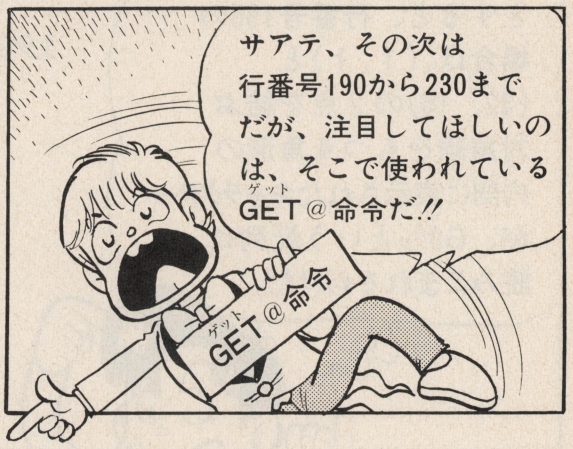


〈移植メモ〉

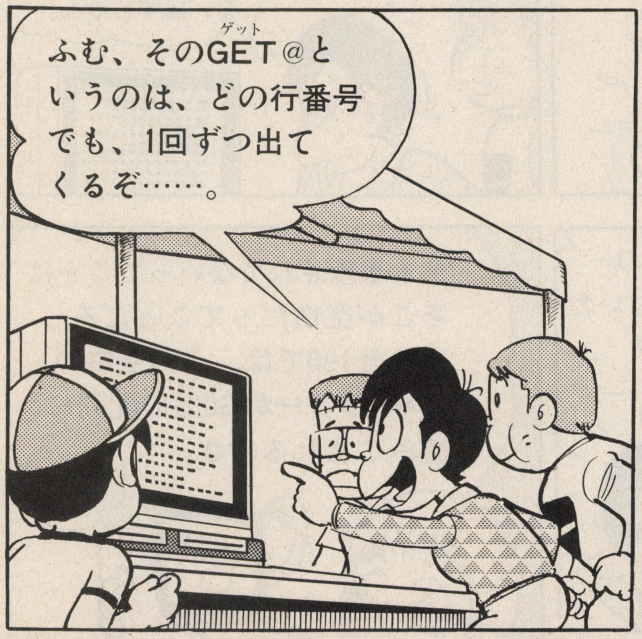
X1シリーズの場合
P.288～292のように
変更。

```
140 NN=((((XSIZE*YSIZE+7)¥8)*3+1)¥2)
170 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0
180 COLOR 5:CLS
190 GET@A(1,1)-(32,16),G0%,G
200 X=32:Y=0:GOSUB 770:GET@A(32,0)-(32+XSIZE-1,YSIZE-1),G1%,G
```






```
190 GET@(1,1)-(32,16),G0%
200 X=32:Y=0:GOSUB 770:GET@(32,0)-(32+XSIZE-1,YSIZE-1),G1%
210 X=64:Y=0:GOSUB 770:GET@(64,0)-(64+XSIZE-1,YSIZE-1),G2%
220 X=96:Y=0:GOSUB 770:GET@(96,0)-(96+XSIZE-1,YSIZE-1),G3%
230 X=128:Y=0:GOSUB 770:GET@(128,0)-(128+XSIZE-1,YSIZE-1),G4%
```



〈移植メモ〉
X1シリーズ

```
210 X=64:Y=0:GOSUB 770:GET@A(64,0)-(64+XSIZE-1,YSIZE-1),G2%,G
220 X=96:Y=0:GOSUB 770:GET@A(96,0)-(96+XSIZE-1,YSIZE-1),G3%,G
230 X=128:Y=0:GOSUB 770:GET@A(128,0)-(128+XSIZE-1,YSIZE-1),G4%,G
310 CLS
```

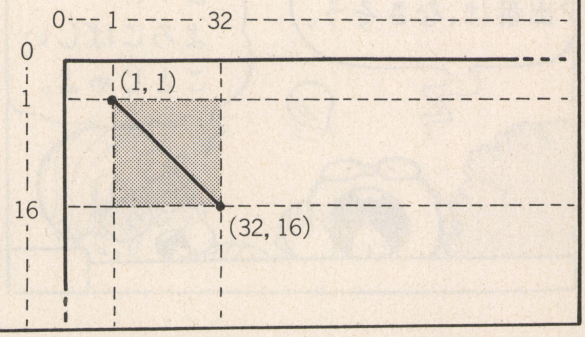
GET（ゲット）@(X1, Y1)－(X2, Y2), 配列名

➡グラフィック画面の２点(X1, Y1)と(X2, Y2)を結ぶ線を対角線とする４角形の内側に表示されているキャラクターを、配列名で指定された配列に読みこむ

こんな約束（やくそく）になっているのさ。

とすると、行番号190の場合は、(１, １)と(32, 16)の２点を結ぶ対角線をもつ４角形の内側に表示されたキャラクターが、G0%という配列に読みこまれるわけだ。

```
190 GET@(1,1)-(32,16),G0%
```



スンゲエ！ よくわかったじゃん。

え〜〜〜

れれ、そいつはちょっとおかしいぜ。

そこには、キャラクターなんて、何も表示されてないはずじゃん。

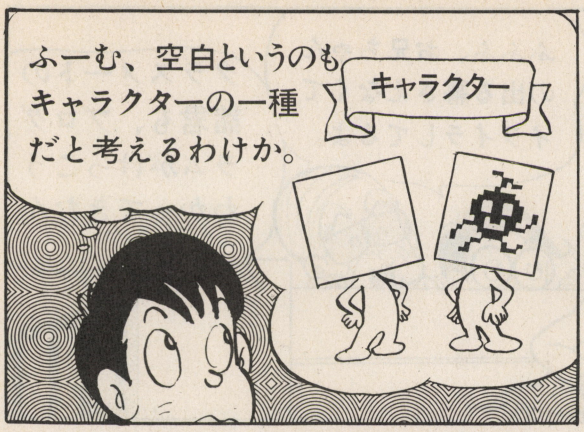
どひゃ

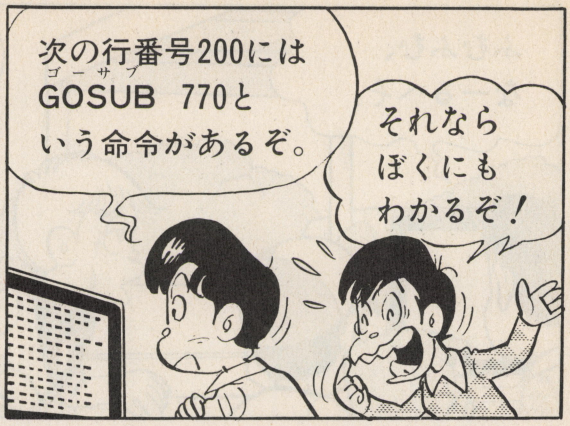
おまえも、いいところに気づいたじゃんか！

ほんと、それほどでも……。

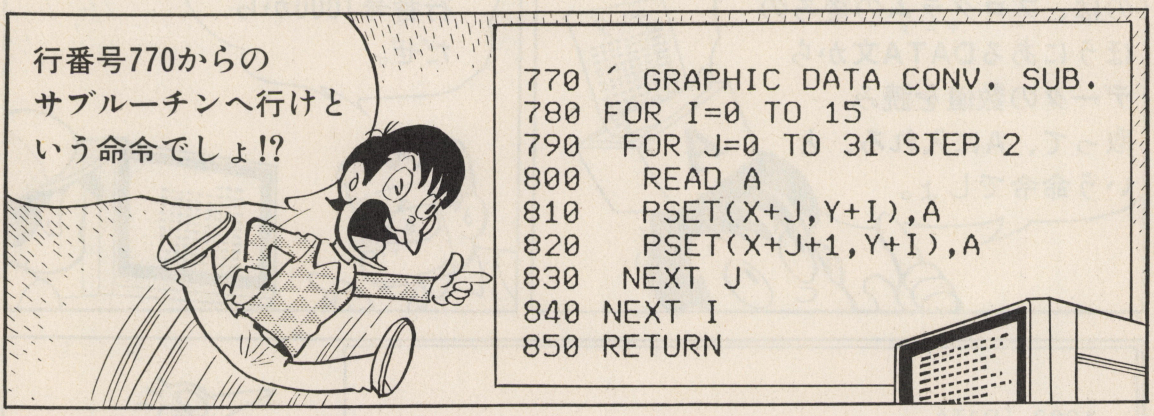
何も表示されてないってことはそこが空白だってことだろ。行番号190では、その空白のキャラクターがG0%の配列に読みこまれるのさ。

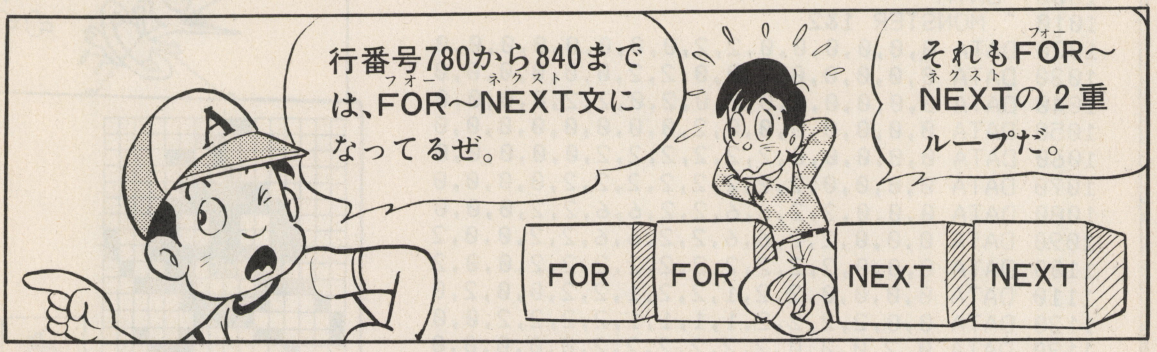
ん？





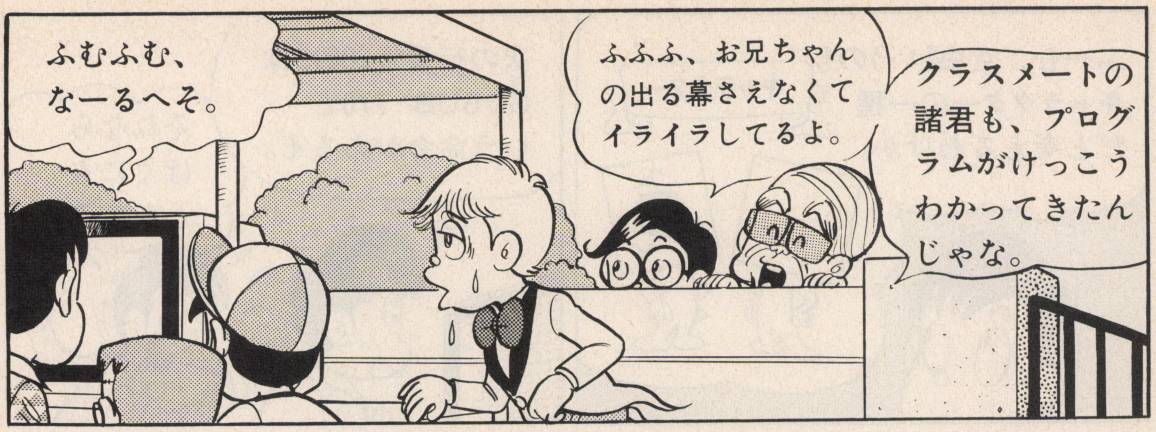

```
200 X=32:Y=0:GOSUB 770:GET@(32,0)-(32+XSIZE-1,YSIZE-1),G1%
```

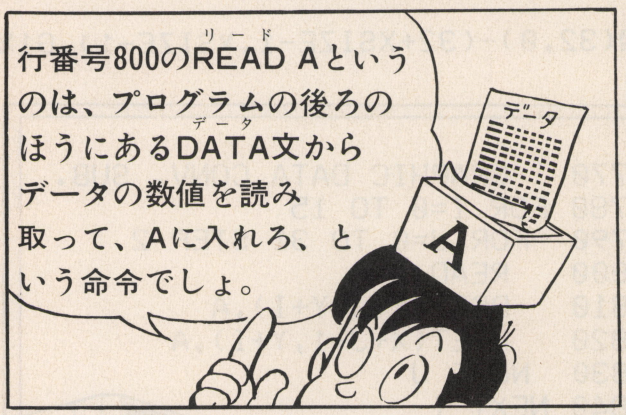


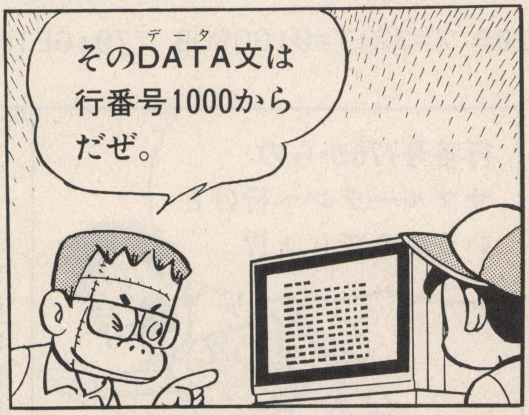


〈移植メモ〉
X1シリーズ

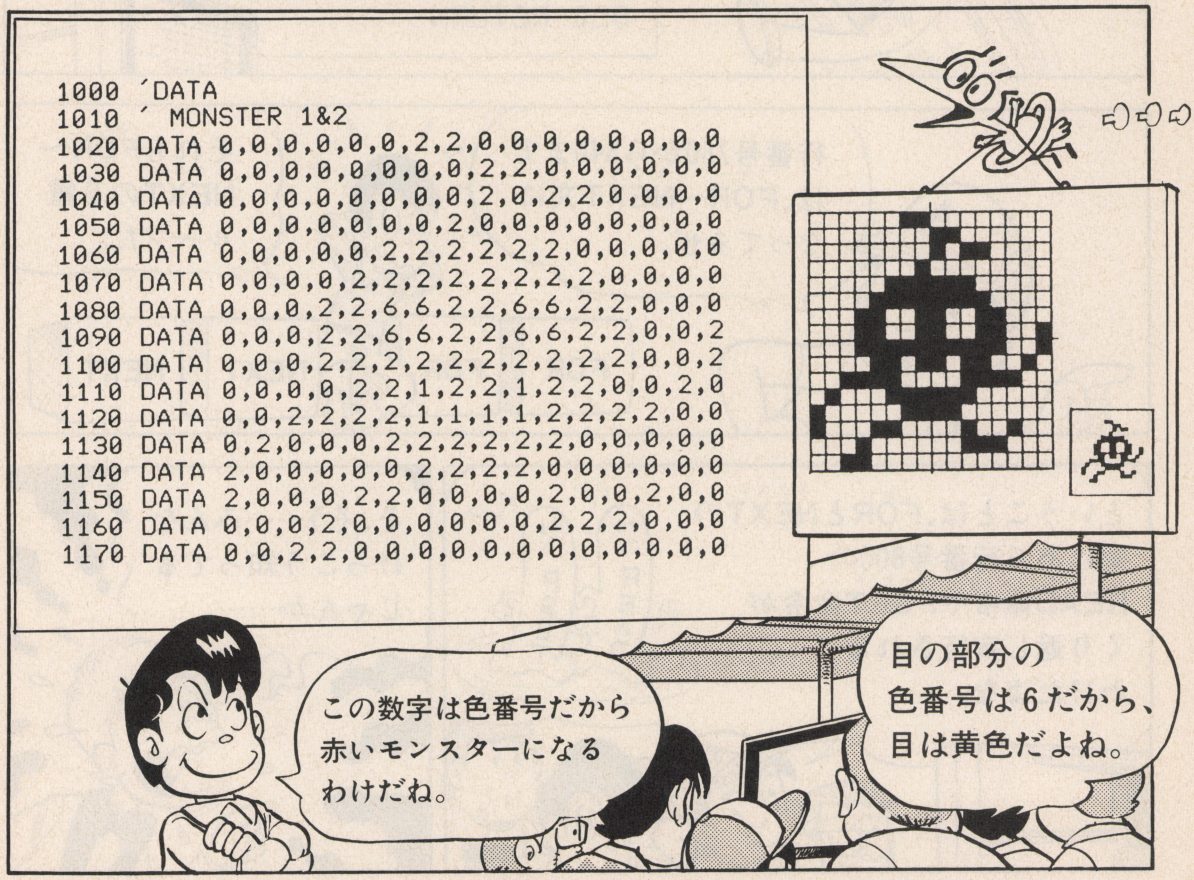
```
330 PUT@A(0,92)-(XSIZE-1,92+YSIZE-1),G3%,PSET
440  PUT@A(600,Y1)-(631,Y1+15),G0%,PSET
450  IF FL=0 THEN PUT@A(600,Y)-(631,Y+15),G1%,PSET:FL=1:GOTO 470
460  PUT@A(600,Y)-(631,Y+15),G2%,PSET:FL=0
```








```
1000 ´DATA
1010 ´ MONSTER 1&2
1020 DATA 0,0,0,0,0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0
1030 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,0,0,0,0,0,0
1040 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,2,2,0,0,0,0
1050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0
1060 DATA 0,0,0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0
1070 DATA 0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0
1080 DATA 0,0,0,2,2,6,6,2,2,6,6,2,2,0,0,0
1090 DATA 0,0,0,2,2,6,6,2,2,6,6,2,2,0,0,2
1100 DATA 0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,2
1110 DATA 0,0,0,0,2,2,1,2,2,1,2,2,0,0,2,0
1120 DATA 0,0,2,2,2,2,1,1,1,1,2,2,2,2,0,0
1130 DATA 0,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0,0
1140 DATA 2,0,0,0,0,0,2,2,2,2,0,0,0,0,0,0
1150 DATA 2,0,0,0,2,2,0,0,0,0,2,0,0,2,0,0
1160 DATA 0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,2,2,2,0,0,0
1170 DATA 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

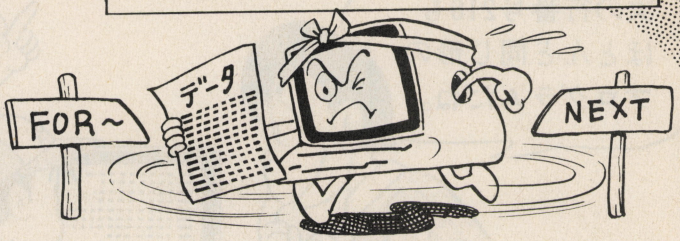


〈移植メモ〉
X1シリーズ

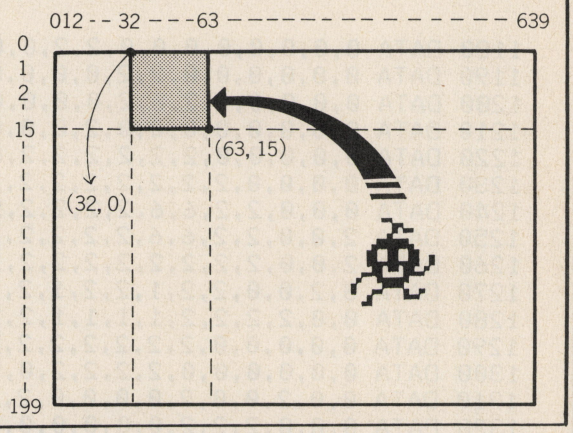
```
690 PUT@A(600,Y)-(631,Y+15),G4%,PSET
740 PUT@A(600,Y)-(631,Y+15),G0%,PSET
810   PSET(X+J,Y+I,A)
820   PSET(X+J+1,Y+I,A)
```

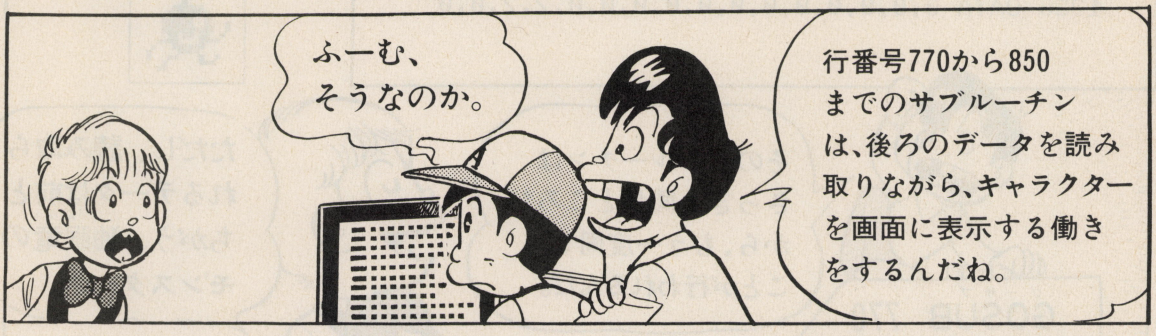
そのデータを次々と
読み取りながら、行番号
810と820のプログラム
が、くり返し実行され
るんでしょ。

```
800    READ A
810    PSET(X+J,Y+I),A
820    PSET(X+J+1,Y+I),A
```



その結果、画面の
この位置にモンスター
のキャラクターが表示
されるわけよ。



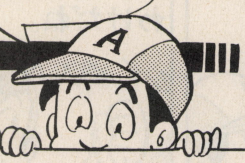


ふーむ、
そうなのか。

行番号770から850
までのサブルーチン
は、後ろのデータを読み
取りながら、キャラクター
を画面に表示する働き
をするんだね。

そして、行番号850に
RETURN(リターン)とあるから、
再び前のGOSUB(ゴーサブ)
のところへもどるらしい。

```
770
 ~
850
RETURN
```



そーいうこと。
続いて実行され
るのがGOSUB(ゴーサブ)
命令の次にある
GET(ゲット)@命令サ。

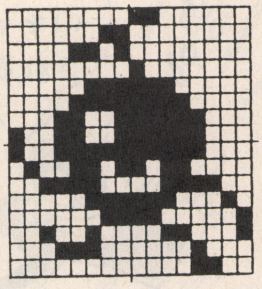
```
200 X=32:Y=0:GOSUB 770:GET@(32,0)-(32+XSIZE-1,YSIZE-1),G1%
```

```
210 X=64:Y=0:GOSUB 770:GET@(64,0)
                    -(64+XSIZE-1,YSIZE-1),G2%
```

次の行番号210も
ほとんど同じ形の
プログラムだね。

ひゃあ、また
GOSUB(ゴーサブ)命令で
サブルーチン
行きだぜ!!

```
1180 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,0,0,0,0,0,0
1190 DATA 0,0,0,0,0,0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0
1200 DATA 0,0,0,0,2,2,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0
1210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0
1220 DATA 0,0,0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0
1230 DATA 0,0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0
1240 DATA 0,0,0,2,2,6,6,2,2,2,2,2,2,0,0,0
1250 DATA 2,0,0,2,2,6,6,2,2,2,2,2,2,0,0,0
1260 DATA 2,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0
1270 DATA 0,2,0,0,2,2,1,2,2,1,2,2,0,0,0,0
1280 DATA 0,0,2,2,2,2,1,1,1,1,2,2,2,2,0,0
1290 DATA 0,0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,0
1300 DATA 0,0,0,0,0,0,2,2,2,2,0,0,0,0,0,2
1310 DATA 0,0,2,0,0,2,0,0,0,0,2,2,0,0,0,2
1320 DATA 0,0,0,2,2,2,0,0,0,0,0,0,2,0,0,0
1330 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,0,0
```



GOSUB(ゴーサブ) 770

そのサブルーチンは
さっきと同じところだ
から、もう一度同じ
ことが行われるんだ。

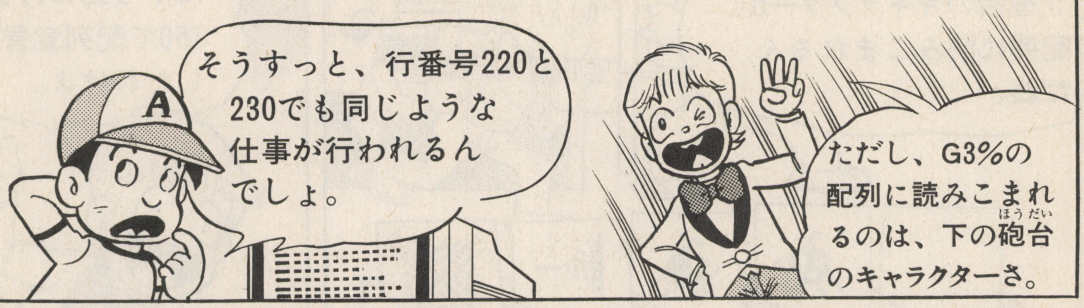
ただし、読み取られ
るデータは前と
ちがう、独眼竜(どくがんりゅう)の
モンスターさ。

そうか! まず独眼竜(どくがんりゅう)
モンスターが画面に
表示され、

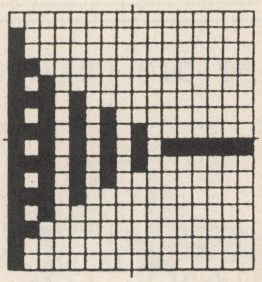
再び、行番号
210にもどって
GOSUB(ゴーサブ)の次の
GET(ゲット)@命令が
実行されるから、

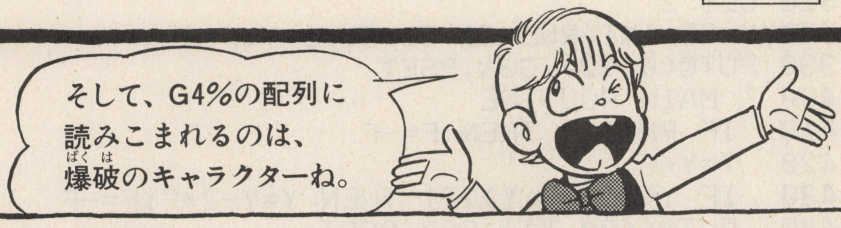
そのキャラクターは
G2%の配列に
読みこまれる
わけだね。

```
220 X=96:Y=0:GOSUB 770:GET@(96,0)-(96+XSIZE-1,YSIZE-1),G3%
230 X=128:Y=0:GOSUB 770:GET@(128,0)-(128+XSIZE-1,YSIZE-1),G4%
```

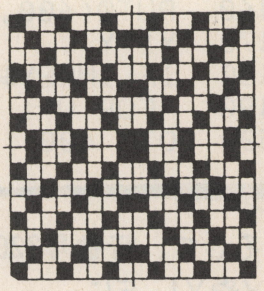


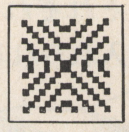

```
1340 ' LASER GUN
1350 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1360 DATA 7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1370 DATA 7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1380 DATA 7,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1390 DATA 7,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1400 DATA 7,7,7,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1410 DATA 7,0,7,0,7,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1420 DATA 7,7,7,0,7,0,7,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0
1430 DATA 7,0,7,0,7,0,7,0,7,0,7,2,7,2,7,2
1440 DATA 7,7,7,0,7,0,7,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0
1450 DATA 7,0,7,0,7,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1460 DATA 7,7,7,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1470 DATA 7,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1480 DATA 7,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1490 DATA 7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1500 DATA 7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

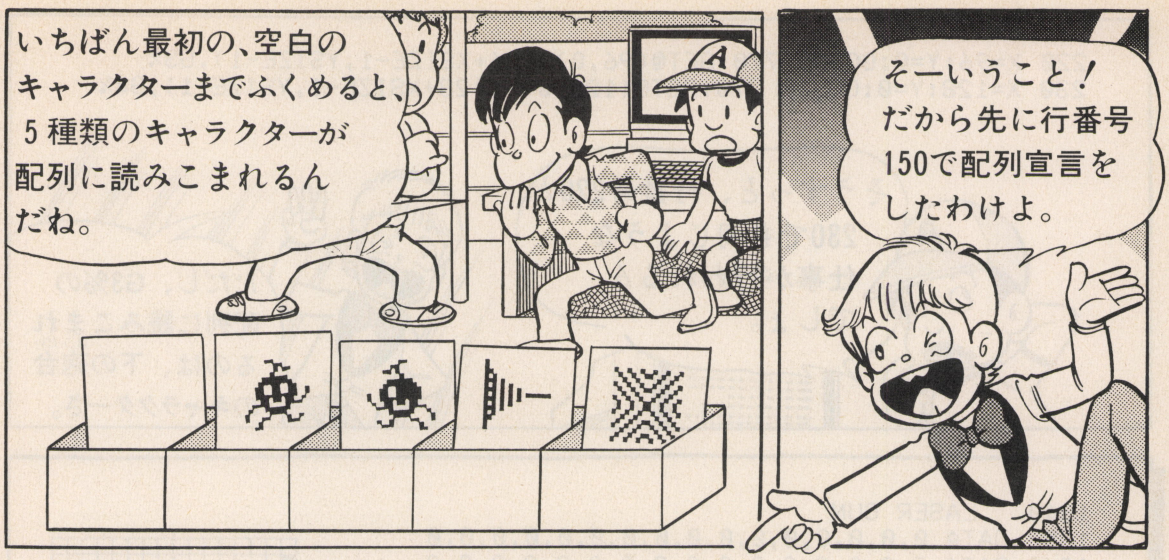





```
1510 ' BOMB
1520 DATA 2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0
1530 DATA 0,2,0,0,2,0,0,2,2,0,0,2,0,0,2,0,0
1540 DATA 0,0,2,0,0,2,0,0,0,0,2,0,0,2,0,0,0
1550 DATA 2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0
1560 DATA 0,2,0,0,2,0,0,2,2,0,0,2,0,0,2,0,0
1570 DATA 0,0,2,0,0,2,0,0,0,0,2,0,0,2,0,0,0
1580 DATA 2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0
1590 DATA 0,2,0,0,2,0,0,2,2,0,0,2,0,0,2,0,0
1600 DATA 0,2,0,0,2,0,0,2,2,0,0,2,0,0,2,0,0
1610 DATA 2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0
1620 DATA 0,0,2,0,0,2,0,0,0,0,2,0,0,2,0,0,0
1630 DATA 0,2,0,0,2,0,0,2,2,0,0,2,0,0,2,0,0
1640 DATA 2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0
1650 DATA 0,0,2,0,0,2,0,0,0,0,2,0,0,2,0,0,0
1660 DATA 0,2,0,0,2,0,0,2,2,0,0,2,0,0,2,0,0
1670 DATA 2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0
```

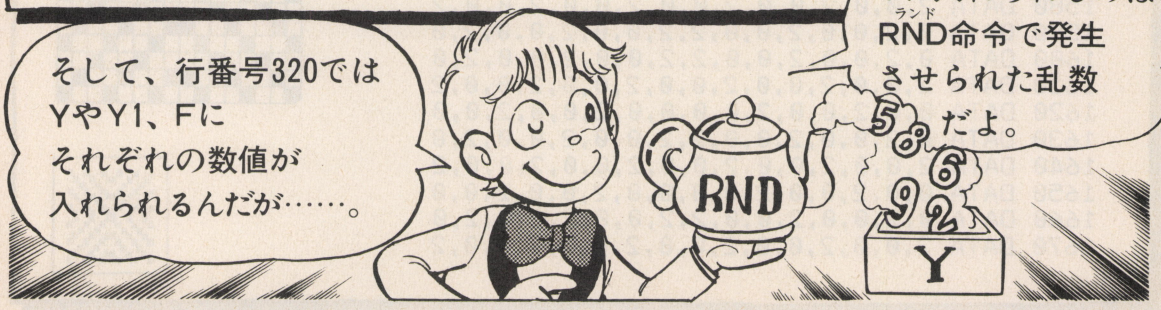







```
150 DIM G0%(NN),G1%(NN),G2%(NN),G3%(NN),G4%(NN)
```

```
300 ´INITIALIZE 2.
310 CLS 3
320 Y=95+INT(RND*10-4)*8:Y1=Y:F=8
330 PUT@(0,92),G3%,PSET
400 ´ MAIN ROUTINE
410  IF RND<.3 THEN F=-F
420  Y=Y+F
430  IF Y<31 OR Y>171 THEN Y=Y-2*F:F=-F
440  PUT@(600,Y1),G0%,PSET
450  IF FL=0 THEN PUT@(600,Y),G1%,PSET:FL=1:GOTO 470
460  PUT@(600,Y),G2%,PSET:FL=0
470  Y1=Y
480  IF INKEY$="♥" THEN GOSUB 600
490   FOR W=1 TO 300:NEXT
500 GOTO 400
```

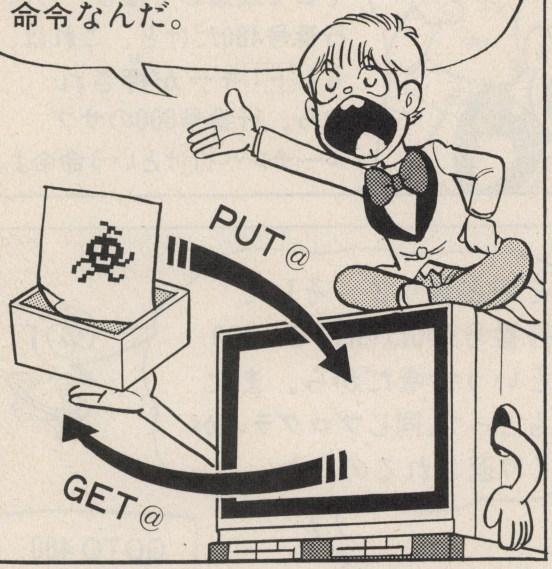


つまり、ある約束のもとに、てきとうな数値が入れられるわけか……。

そのYが使われているのは、行番号450と460だ。

PUT@命令といっしょに使われているぜ!!

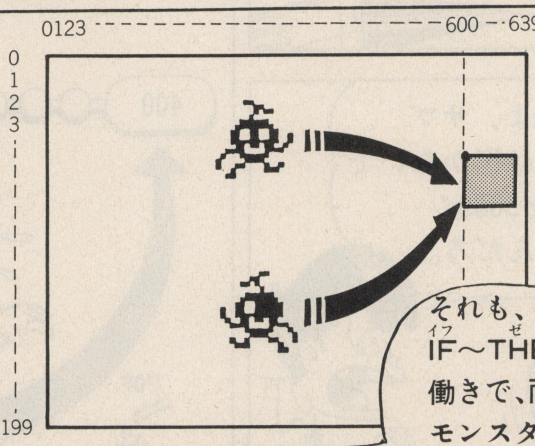
そのPUT@というのは、GET@命令と対になって使われるもので、配列に読みこまれていたキャラクターを画面に表示させる命令なんだ。



そうすっと、行番号450のPUT@で画面に表示されるのは、G1%に読みこまれている両眼のモンスターだね。

次の行番号460ではG2%の独眼竜モンスターが表示されるんだよね!

そのとおり! そして、PUT@の右側の(600, Y)というのは、キャラクターが表示される位置なんだ。



それも、行番号450のIF～THEN命令の働きで、両眼と独眼のモンスターが交互に表示されるわけサ。

そうか、わかってきたぞ。

画面の右側に表示されるモンスターの位置が一定でないのは、Yの値が乱数だからでしょ。

ひゃあ〜〜〜っ
スルド〜〜〜イ!

```
480  IF INKEY$="♥" THEN GOSUB 600
```

そこで注意してほしいのは、行番号480だけど、これは、もしF1キーが押されたら、行番号600のサブルーチンへ行けという命令よ。

じゃ、逆に考えて、F1キーが押されなかったらどうなるの？

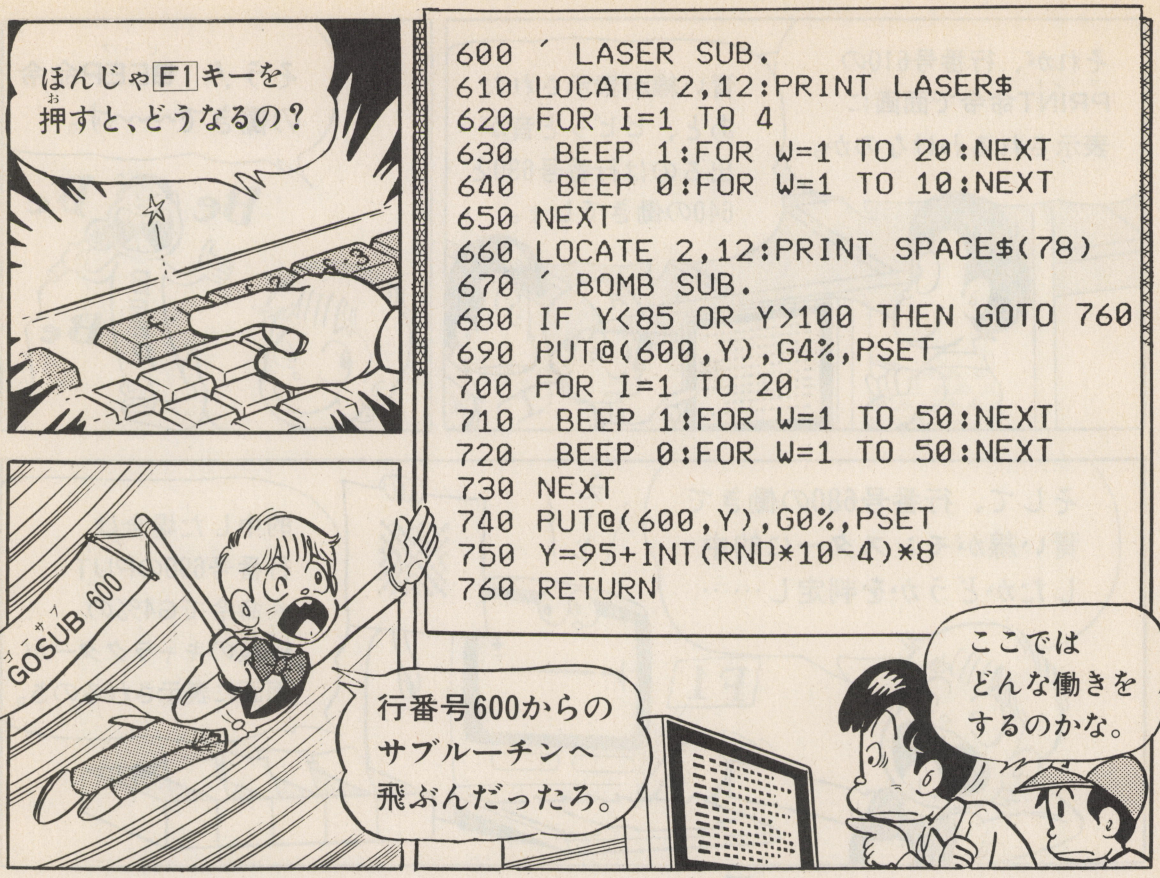
そのとおり！ そして行番号500はGOTO 400という命令だから、またもどって、同じプログラムがくり返されるのよね。

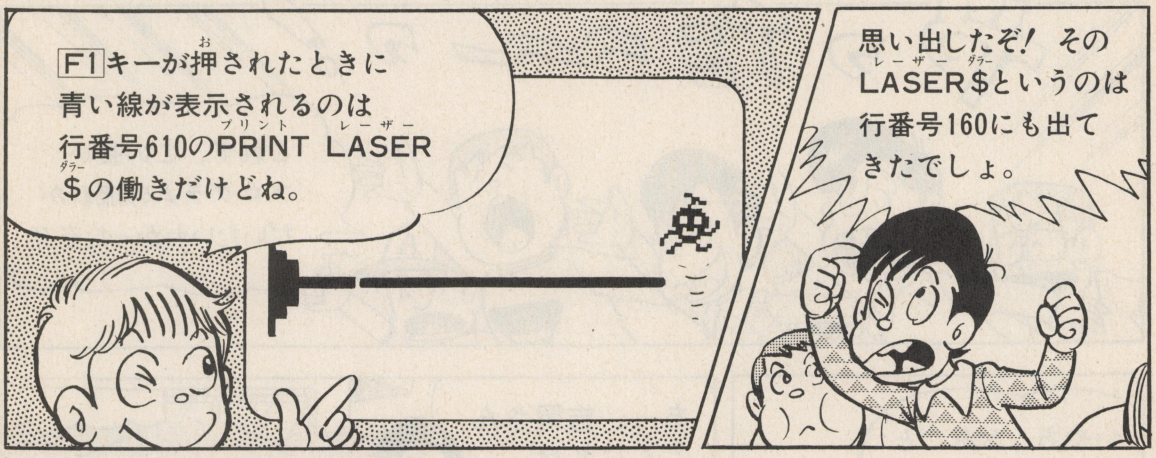
GOTO 400

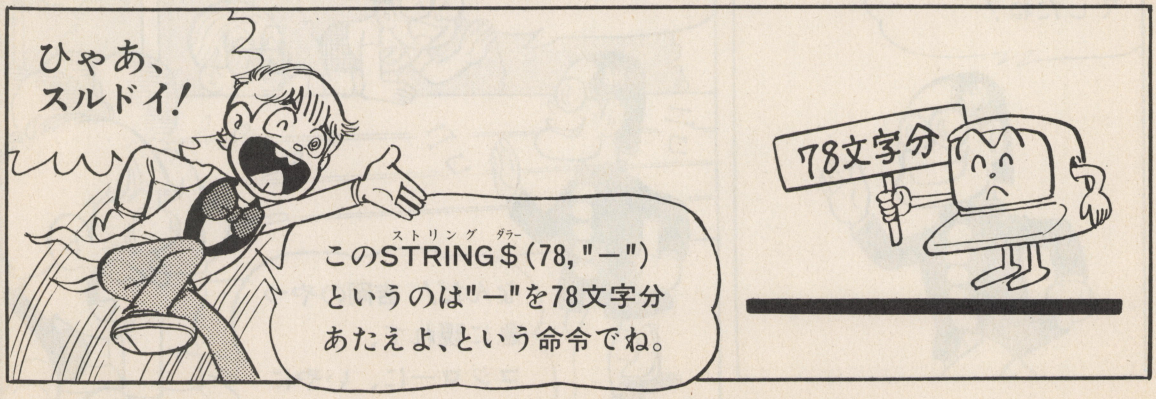
400 500

くるくる

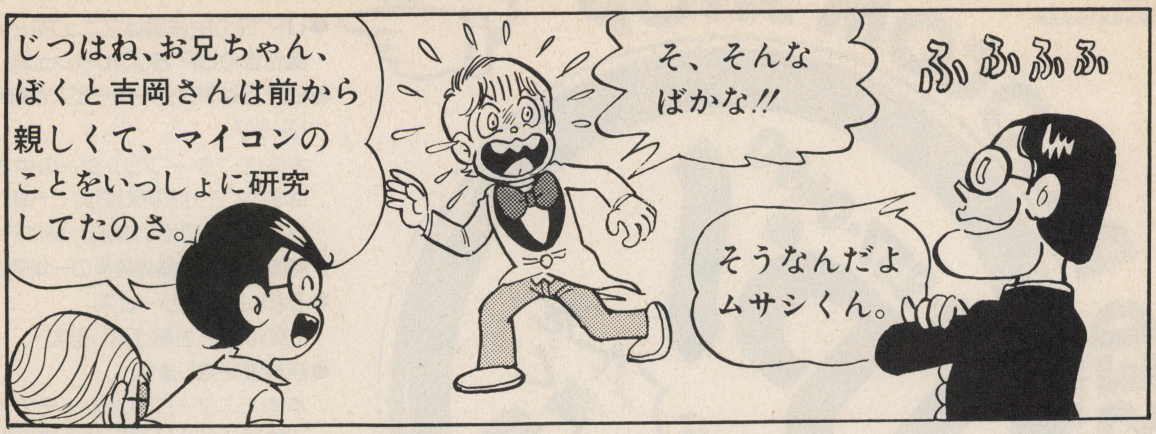
あったりきよ、サブルーチンへは行かないで行番号490と500が実行されるんだろ。

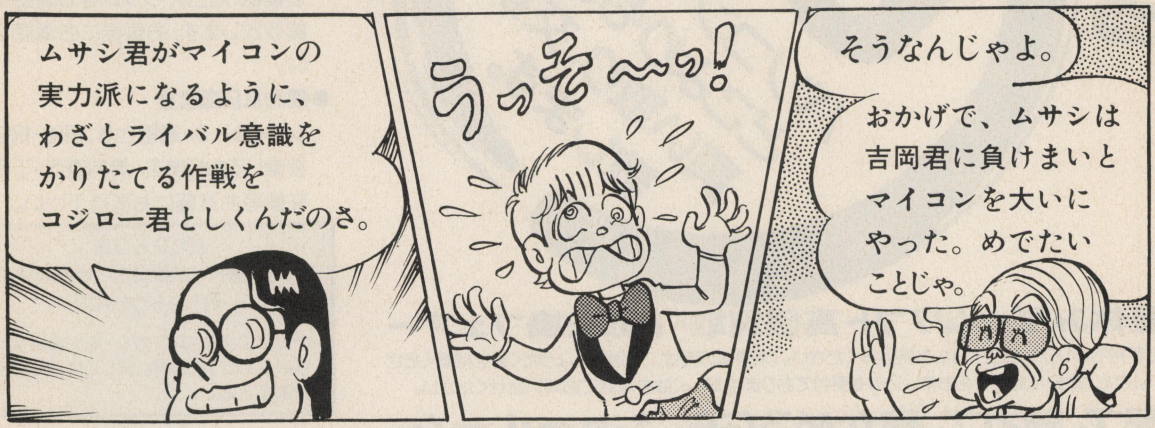

ほんじゃF1キーを
押すと、どうなるの？
600 ' LASER SUB.
610 LOCATE 2,12:PRINT LASER$
620 FOR I=1 TO 4
630 BEEP 1:FOR W=1 TO 20:NEXT
640 BEEP 0:FOR W=1 TO 10:NEXT
650 NEXT
660 LOCATE 2,12:PRINT SPACE$(78)
670 ' BOMB SUB.
680 IF Y<85 OR Y>100 THEN GOTO 760
690 PUT@(600,Y),G4%,PSET
700 FOR I=1 TO 20
710 BEEP 1:FOR W=1 TO 50:NEXT
720 BEEP 0:FOR W=1 TO 50:NEXT
730 NEXT
740 PUT@(600,Y),G0%,PSET
750 Y=95+INT(RND*10-4)*8
760 RETURN
GOSUB 600
行番号600からの
サブルーチンへ
飛ぶんだったろ。
ここでは
どんな働きを
するのかな。

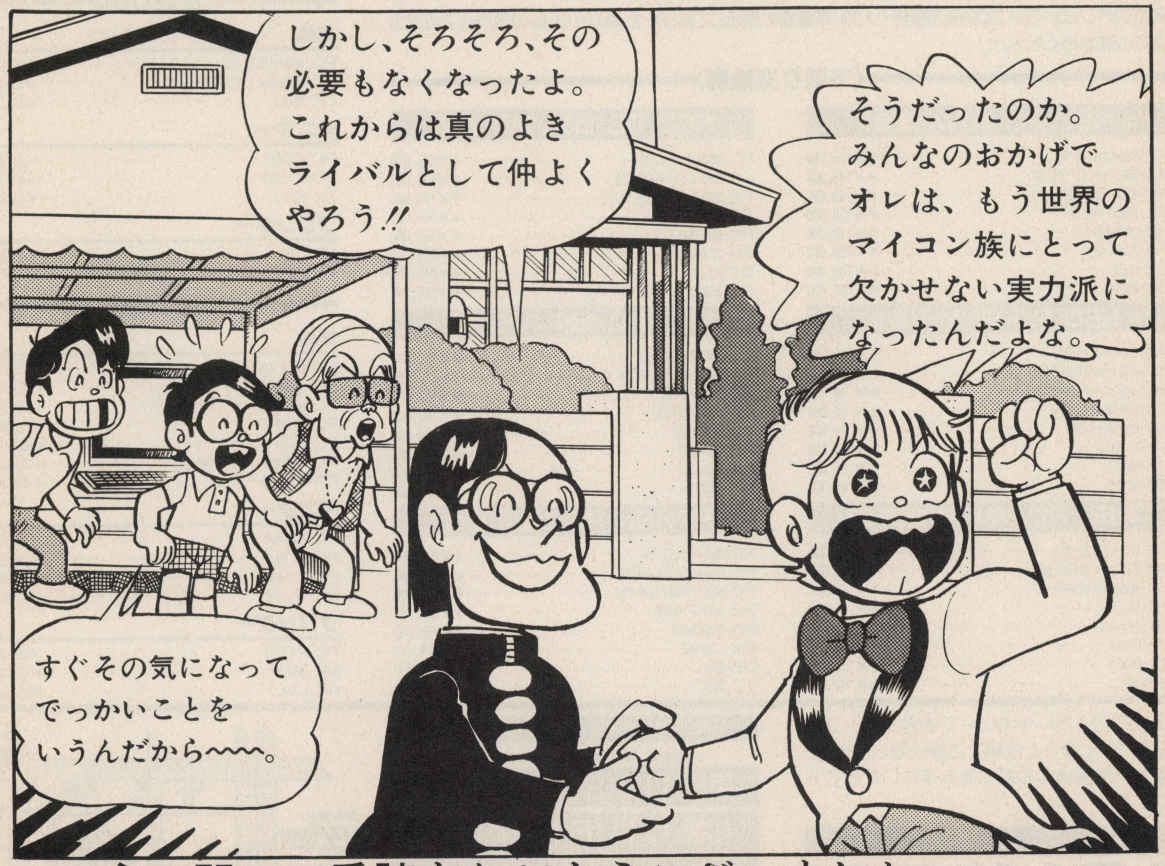

F1キーが押されたときに
青い線が表示されるのは
行番号610のPRINT LASER
$の働きだけどね。
思い出したぞ！ その
LASER$というのは
行番号160にも出て
きたでしょ。


ひゃあ、
スルドイ！
このSTRING$(78,"−")
というのは"−"を78文字分
あたえよ、という命令でね。
78文字分

それが、行番号610のPRINT(プリント)命令で面画に表示されるわけなのか。
青い線が表示されたあと、ピピッと音が出るのは行番号630と640の働きでしょ。
そう！ BEEP(ビープ)命令の働きで〜〜す。
Be
Be
BEEP
Be
そして、行番号680の働きで青い線がモンスターに的中したかどうかを判定し……
え〜と
F1
的中した場合は行番号690のPUT(プット)@命令でG4%の爆破(ばくは)のキャラクターが画面に表示されるのさ。
やったーっ！
これで、この長いプログラムの流れがだいたいわかったぞ!!
いやあ、おみごとでしたね！
あっ、吉岡さんこんにちは。
ニコ
ニコ
なんだ！ 吉岡のやつ急に現れて、コジローに、いやになれなれしいぜ!!







★永い間のご愛読ありがとうございました。

社団法人
日本通信販売協会会員

USED PASOCOM SHOP

03-257-0490

UP'S

パソコン・ソフトを
どこよりも、高く
買い取り、交換
致します。

UP'Sショールームからのお知らせ

- **UP'Sの中古品はマニュアル・付属品付きのUP'Sリフレッシュ済。**
- **UP'Sはアフターサービスで業界をリード!**
  本体・モニター・プリンターの中古品はすべて6ヶ月の保証付。(一部対称外の商品もございます。) 特にPC-9800シリーズは業界最長の一年間保証。
- **うれしい配達サービス**
  日曜・祝日もお届け致します。
- **無料査定致します。**
  本体・モニター・プリンター・その他周辺機器・MSX・ソフト等も高価現金買取致します。お気軽にお電話下さい。
- **便利な日曜営業**
  ショールーム・通販とも、日曜・祝日も営業しております。無料査定・下取り交換等お気軽にお電話下さい。

振り込み口座
三和銀行　新橋支店　普274937
㈱サードウェーブ

中古品の買取り・下取り・販売価格は非常に変動が激しい為、詳しくはお電話でご確認下さい。

夏休みゲームソフト高価買取・下取交換フェアー

お手持ちのソフトをUP'Sにお持込みください。(未青年の方は、ご両親のしょうだく書を持参ください。)また、郵便・宅急便でのお申し込みも受付ております。詳しくはお電話でお問い合せください。

見て、触れて、確かめるなら、ショールーム。

各社のパソコン・ワープロ・周辺機器・ソフトを豊富に展示しております。優良中古品の数々をご自身の目でお確かめください。

〈下取り交換例〉

NEC PC-88VA(新品)

PC-8801mkII/30	+¥178,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥148,000
PC-8801mkIISR/30	+¥148,000
PC-8801FH/30	+¥138,000
PC-8801MH	+¥133,000
FM-77AV2	+¥168,000
CZ-852C	+¥168,000
CZ-856C	+¥163,000

NEC PC-8801MH(新品)

PC-8801mkII/30	+¥110,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥ 80,000
PC-8801mkIISR/30	+¥ 80,000
PC-8801mkIIMR	+¥ 90,000
PC-8801FH/30	+¥ 70,000
FM-77AV2	+¥100,000
CZ-856C	+¥ 95,000
CZ-822C	+¥ 95,000

NEC PC-8801FH/30(新品)

PC-8801mkII/30	+¥ 80,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥ 50,000
PC-8801mkIISR/30	+¥ 50,000
FM-77L4	+¥ 75,000
FM-77AV2	+¥ 70,000
CZ-852C	+¥ 70,000
CZ-856C	+¥ 65,000
CZ-822C	+¥ 65,000

NEC PC-9801VM21(新品)

PC-8801mkII/30	+¥225,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥195,000
PC-8801mkIISR/30	+¥195,000
PC-8801FH/30	+¥185,000
PC-8801MH	+¥180,000
FM-77AV2	+¥215,000
CZ-852C	+¥215,000
CZ-856C	+¥210,000

NEC PC-9801UV21(新品)

PC-8801mkII/30	+¥180,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥150,000
PC-8801mkIISR/30	+¥150,000
PC-8801FH/30	+¥140,000
PC-9801U2	+¥150,000
FM-77AV2	+¥170,000
CZ-852C	+¥170,000
CZ-856C	+¥165,000

EPSON PC-286/0(新品)

PC-8801mkII/30	+¥228,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥198,000
PC-8801mkIISR/30	+¥198,000
PC-8801FH/30	+¥188,000
PC-8801MH	+¥183,000
FM-77AV2	+¥218,000
CZ-852C	+¥218,000
CZ-856C	+¥213,000

〈買取り例〉

本体

PC-8801mkII/30	¥40,000～
PC-8801mkIISR/30	¥70,000～
CZ-856C	¥55,000～

モニター

PC-KD551	¥30,000～
PC-TV451	¥45,000～
CZ-850D	¥45,000～

プリンター

UP-130K	¥48,000～
VP-135K	¥58,000～

〈中古販売価格例〉

本体

PC-9801VM2	¥238,000～
PC-9801UV2	¥185,000～
PC-9801M2	¥198,000～
PC-9801F2	¥138,000～
PC-8801FH/30	¥105,000～
PC-8801mkIISR/30	¥105,000～
FM-77AV2	¥ 68,000～

モニター

PC-KD551	¥48,000～
PC-KD852	¥50,000～
PC-KD854	¥55,000～
PC-TV471	¥98,000～

プリンター

PC-PR201	¥58,000～
NM-9300S	¥40,000～
UP-130K	¥55,000～

※UP'Sは、サードウェーブ中古ショップの名称です。安さと信頼でご奉仕致します。従業員一同皆様のお越しをお待ちいたしております。

アップス

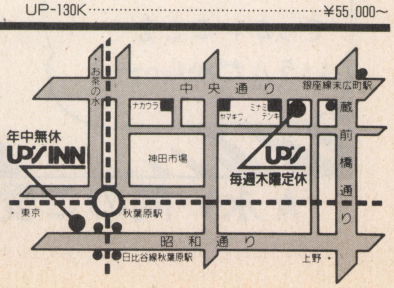
UP'S

〒101 東京都千代田区外神田
4-4-2 山田ビル7F
(屋上にCAVの看板有り)
TEL 03(257)0490(代)

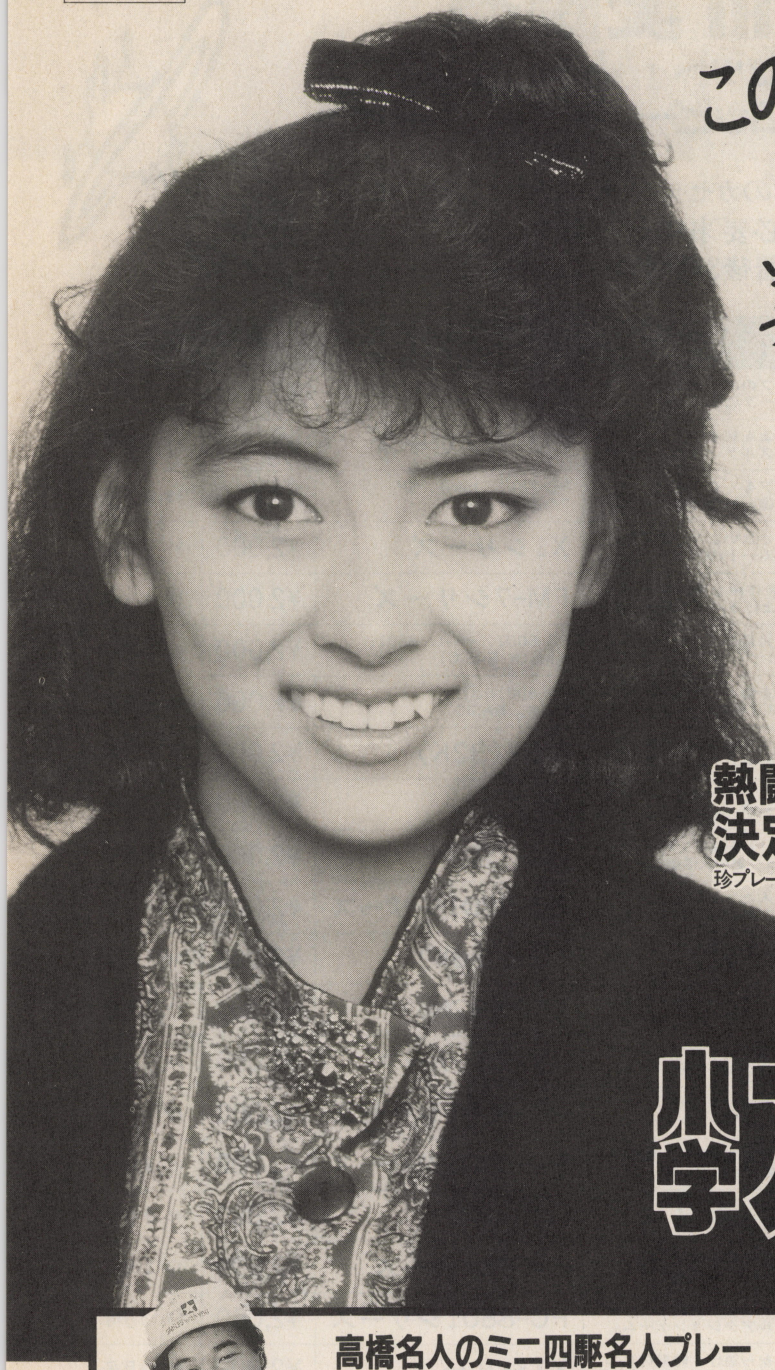
下取・買取・通信販売お問い合わせデスク
受付時間 AM10:00～PM6:30(毎週木曜定休)

東京 03(257)0460
札幌 011(612)4580
大阪 06(202)1340
福岡 092(475)1730

※中古ソフトの通信販売はご遠慮下さい。



小学館



この際、正直にお答えします。美穂の秘情報

中山美穂ひみつ大事典

No.1アイドルの素顔に迫る最新情報、秘情報をカラーで大公開。

表紙も美穂ちゃんだよ。

ミニ四駆改造大作戦

パワーアップのためのミニ四駆大改造。
思わずのけぞる超アイデアがいっぱい。

熱闘プロ野球特報 決定版これがプロの珍プレー

珍プレーの三冠王があってもいいじゃない。大爆笑の珍プレー大特集だ。

夏休み自由研究アイデア集

これでのりきれ夏休み。

小学六年生

9月号発売中 定価420円

高橋名人のミニ四駆名人プレー

あの高橋名人がミニ四駆に挑戦

スターグラフ「後藤久美子」

ドラマ「同級生は13歳」に主演する久美子の秘撮影風景、最新情報ばっちり。

おかしのおまけ大全集

ビックリマンのほかにもこんなにあるぞ。おもしろおまけの大コレクション

小学四年生

9月号発売中 定価400円

ビックリマン3大特集

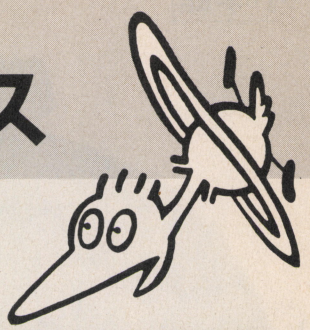
①ビックリマンシール会員証
②ビックリマンシール第11弾ひみつ大公開
③まんが／RCキャンプ―キャンプしながら遊んじゃうRCカー&ボート

小学五年生

9月号発売中 定価420円

上級生のための放課後バラエティー学習誌

ホラコム オリジナル POPCOM 愛読者 プログラム・カセット・フロッピー サービス



POPCOMに掲載された、プログラムのカセットをサービスしております。
ご希望の方は、下記の注文用紙に必要事項を正確に記入して
お送りください。(カセットは注文書到着後3週間以内にお届けします。)

題　名	内　容	機種名	価格(送料こみ)	掲載号
メフィスト	ニュータイプのボードゲーム。君はコンピュータに勝てるか!	X1、PASOPIA7	¥2,000	'85 2月号
ポップ君の山登り	君は山の頂上を制することができるか! パズルゲームの決定版!	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 3月号
ノアノア	数多くのドアをくぐりぬけ、ダイヤモンドを運ぶ新思考型ゲーム。	PC-8801、mkII、SR PC-9801、E、F	¥2,000	'85 4月号
ゆうやけこやけ	たき火を消さないようにオイモを焼く、田園ムードのアクション。	X1シリーズ	¥2,000	'85 4月号
ブロッキング	磁石のNSの作用を考えながら、荷物を積み上げるパズル的ゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 4月号
コスモ	コスモ緊急発進だ! 全13面あるシューティングアクションゲーム。	PC-8001、mkII、8801、mkII(N-BASIC)	¥2,000	'85 5月号
うる星やつら・ルージュマジック	ラムの口紅をぬって女の子とキスしよう! スリル満点のアクション。	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 5月号
HERO-X	ジェットヘリで敵基地を攻撃せよ。本格スクロールアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'85 6月号
鉱石デトロニウム	デトロニウムをすべて運び出せるか? パズルゲームの新作!	X1	¥2,000	'85 6月号
POPPO(ポッポ)	カゴの中のハトを助けてあげよう。かわいいチュウ君の大活劇ゲーム!	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 7月号
めぞん一刻パズル	一刻館の住人たちが勢ぞろい! なかなか手ごわい魔方陣もどき。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 7月号
赤い風船	少年の赤い風船が飛んでしまった。風の妖精さん、風船を助けて!	MSX(16K)	¥2,000	'85 7月号
魔宮の神話	3人の勇者が魔宮の怪物を相手に展開するロールプレイングゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'85 8月号
SAVE THE HOUSE(セーブ ザ ハウス)	燃えさかる家の火を消しとめろ! コンストラクションつきパズル。	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 8月号
THE・妖怪(ザ・ようかい)	妖怪に奪われた村をとりもどせ! 新型和風ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 9月号
スパークラーZ	迫るUFOを撃ち落とせ! 本格的3Dスペースアクションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 9月号
うる星やつら・秘密の花園	ウチの悪口をいいふらすリュウゲンビレアを全部回収するっちゃ!	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 9月号
ジャンピングゴミ掃除	6人兄弟が惑星の大掃除をはじめた! パズルゲームの本格派!	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 9月号
プラトン	全74面のコンストラクションつき本格的パズルアクションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 10月号
GU-GUガンモ コーヒー倉庫	デジャブーから逃げ、時間内にコーヒーを集めるパズルアクション。	X1シリーズ	¥2,000	'85 10月号
イントルーダー	敵の秘密基地を撃破せよ! 横スクロールアクションの決定版だ!	MSX(32K)	¥2,000	'85 11月号
ブロッケード	城の中にある指輪を探して大冒険。美しい面画のウォールアクション。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 11月号

(注)メーカー純正カセットテープレコーダーを使用してください。それ以外の機械を使用した場合のテープロードエラーについては、責任を負いかねます。

キリトリ線

注文書

〒 □□□-□□

住所

氏名　　様

TEL (　)

題　名	数　量	機　種　名

合計金額¥

POPCOM (9月号)

FOREST（フォーレスト）	全4面、8方向スクロール型ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 12月号
ドリームランナウェイ	リアルタイム3Dアクション迷路。美しい3Dアニメもある！	MSX(32K)	¥2,000	'85 12月号
MUTANT（ミュータント）	ディスク回収に命をかけろ！ 近未来型思考アクションゲームだ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'86 1月号
ストレイジョジョ	迷子のジョジョ君を家まで帰してあげて！ C級難度のパズルゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 1月号
FireくんとWaterくん（ファイヤー ウォーター）	ストーン国からボールをとりもどせ！ パラレルパズルの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 3月号
グレイオン	ジャスト・レオンを奪回せよ！ SFロールプレイングゲーム！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 3月号
GEM（ジェム）	リアルタイム・アドベンチャーの新作登場！	MSX(16K)	¥2,000	'86 4月号
軍人将棋（しょうぎ）	ボードゲームの古典的名作がパソコンソフトで登場！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 4月号
イングリッシュ・ボックス	思考ゲームの新パターン！ むずかしい面が15面。挑戦者求む！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 4月号
MAKING TOWN（メイキング タウン）	怪獣や暴力団の邪魔を避け、街をつくっていく面白シミュレーション。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'86 5月号
ディーヴォ	変化に富んだ全8面。オールマシン語の高速シューティングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 6月号
真田十勇士（さなだ）	城に忍びこんで味方を救出せよ！ おもしろ時代劇RPG。	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 6月号
ザ・忍（しのび）	忍者となって巻物を集めよ！ ハラハラドキドキの痛快アクション。	MSX(32K)	¥2,000	'86 6月号
BUBU（ブブ）	敵から逃げながら迷路の中のフルーツを集めるカーアクションだ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'86 7月号
プリズミー	プリズムを動かして光線をうまく移動させるパズルゲームだぞ！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 8月号
DEJAVU 5″DISK版（デジャビュ）	エイリアンから地球を守れ！ シミュレーションアドベンチャー。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 9月号
デビルボール	デビルボールを探しチーアル将軍をたおそう！ 本格RPG！	MSX(16K)	¥2,000	'86 9月号
私がこのマチの議員です	君はマチの議員になれるか!? シミュレーションゲームの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 9月号
うる星やつら THE GIRLHUNT	ラムちゃんからうまく逃げて女の子たちをつかまえよう！	X1シリーズ	¥2,000	'86 10月号
ゴキブリン・ウォーズ	冷蔵庫のゴキブリンをたおし食べ物を救え。愉快なパズルアクション。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'86 10月号
THE BALLS（ザ ボールズ）	車を操ってボールをうまく誘導させるドライブアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'86 11月号
OH！ TAPPY（オー タッピー）	がんばれタッピー！ 敵から宝石を集めるパズルアクションだぜ！	X1シリーズ	¥2,000	'86 11月号
グラビティー・ゾーン	異次元空間に迷いこんだトントン君を救え！ 異色のパズルゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 12月号
バンパイア伝説	吸血怪人バンパイアをやっつけろ。痛快、アクションゲームの新作。	X1シリーズ	¥2,000	1月号
MUSIC PERFORM（ミュージック パフォーム）	ついに登場。驚異の音感養成ソフト。これであなたもラクラク作曲家？	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	3月号
SPIRIT（スピリット）	縦スクロール型アクションゲーム。スライムをやっつけ、姫を助けろ。	MSX	¥2,000	4月号
TAXI CAB（タクシー カブ）	ニュータイプのドライブ・シミュレーションが、88シリーズに登場。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	6月号
Blotto（ブロット）	ブロック重ねりゃ、ありゃ不思議。奇妙なパズルアクション！	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	8月号
ムズくて…I'm sorry	ついに出た。ムズーい連中が大活躍のハチャメチャパズルゲーム	X1シリーズ	¥2,000	9月号

★注文の方法★

●注文書に必要事項を記入し、同封のうえ下記ⒶⒷいずれかでお申しこみください。

Ⓐ現金書留

Ⓑ郵便小為替（こがわせ）（郵便局の預金窓口で発行しています。）

あて先 〒101東京都千代田区神田神保町3－3－7
昭和第2ビル㈱新企画社ポプコムカセット係

■お問い合わせ先 ☎03-263-6940 (株)新企画社

ずらりそろったポプコムの本。

●ポプコムの本が書店にないときは、取り寄せてもらうことができます。
下の注文書を切りとって、必要事項を記入し、書店にご注文ください。

書　名	内　容	判型・ページ	定価
ポプコムブックス BASIC移植ハンドブック	なんと30機種をまたにかけて、BASICを完全通訳。あのプログラムをキミの機種で。	A5判・216	1,300円
ポプコムブックス 基本BASIC講座	左ページに解説、右ページにプログラム。よくわかると大評判のBASICの基本書。	A5判・216	1,200円
ポプコムブックス 右脳マイコン術	ノンフィクションふう会話形式による楽しいマイコン入門書。FMシリーズに対応。	A5判・192	1,300円
ポプコムコミックス らくらくマイコン　1〜4	ポプコム連載中から大好評のマイコン体験まんが。入門からプログラムまでバッチリ。	四六判・234	各880円
ポプコムコミックス おれたちマイコン族 1,2	マイコン入門まんがの決定版！　マイコンを持っていなくてもよくわかると、大人気。	四六判・210	各880円
別冊ポプコム こんなソフトがおもしろい	ポプコムで紹介したおもしろゲームソフトが大集合。カラー写真もふんだんな豪華版。	B5判・176	980円
別冊ポプコム プログラムセレクトPC/FM	ポプコムから人気プログラムをセレクト。数十本も入ってPC、FMどちらも買い得。	B5判・288	各1,500円
別冊ポプコム CGコレクション　1〜4	いとしのアニメキャラをパソコンで。88、FM、X1、88(その2)と4冊勢ぞろい。	B5判・138	各980円
別冊ポプコム パソコン通信ハンドブック	PCシリーズにターゲットを絞り、パソコン通信の実践テクニックをていねいに解説。	B5判・260	2,800円
別冊ポプコム　PC-88シリーズ用 プログラムマガジン	88シリーズ用のよりすぐりのゲームプログラムが21本。サウンドやCGも楽しめます。	B5判・256	1,500円
別冊ポプコム　PC-88シリーズ用 サウンドコレクション	最新ポップスやゲームミュージックプログラムが30本も入ったマニア必携の音楽本。	B5判・128	980円

キリトリ線

小学館

ポプコムの本 注文書

書店印

書名		冊数	
書名		冊数	
お名前		印	
ご住所			
TEL			

別冊ポプコムは、下記の書店で取り扱っています。(順不同)
なお、書店にご注文なさる場合は306ページにある申込書をご利用ください。

別冊ポプコム常備店一覧

■北海道
〈札幌市〉
旭屋書店 札幌店
明正堂そごう店
東京堂書店
東京堂書店 北店
弘栄堂書店 駅前店
札幌書店
本の店岩本
コープ川沿店
■東京都
〈千代田区〉
書泉グランデ
書泉ブックマート
東京堂書店
ブックマート市ケ谷
〈中央区〉
誠文堂
〈港区〉
流水書房 青山店
書原 新橋店
あかつき書店 大門店
〈渋谷区〉
紀伊國屋書店 渋谷店
旭屋書店 渋谷店
大盛堂書店
金港堂書店
新盛堂
〈文京区〉
清水書店
ムサシヤ書店
畑中書店
〈品川区〉
金華堂
大平堂
芳林堂書店 大井町店
文星堂 駅前店
〈世田谷区〉
紀伊國屋書店 玉川店
新聞堂
東洋堂書店
キリン堂書店
〈新宿区〉
紀伊國屋書店
福家書店(センタービル店)
ラムラブックセンター芳進堂
宮子書店
文悠
芳林堂書店 高田馬場店
〈中野区〉
明屋書店
市村書店
みどり書房
〈杉並区〉
湘南堂
積文館 荻窪店
恒陽堂
新生堂書店
ブックセラー 西荻店
現代書店
サンブックス浜田山
井荻書店
〈豊島区〉
四季書房
野上書店
大松堂書店
芳林堂書店
成文堂 巣鴨店
〈練馬区〉
いずみ書店
〈板橋区〉
光書房 駅前店
〈北区〉
第一書林 赤羽店
日鳥書店 アピレ店
オダブックス
昭和堂書店
〈荒川区〉
集文堂
武藤書店
〈足立区〉
黒田書店
堀江良文堂 綾瀬店
よしかわ書店 東武店
西書店
大洋堂 北千住店
丸善ら・があーる
〈葛飾区〉
第一書林
第一書林 北口店
平安堂
大光堂書店
朋文堂書店
〈江東区〉
本間書店
鳳 書院
ブックストア談
〈江戸川区〉
みなみ書館
船堀ブックス
〈武蔵野市〉
紀伊國屋書店 吉祥寺店
〈小金井市〉
キリン堂書店
文教堂書店 小金井店
〈保谷市〉
正育堂
〈田無市〉
田無書店
〈東久留米市〉
ブックス・アロー
クルメブックス
〈立川市〉
オリオン書房
オリオン書房 ウイル店
〈府中市〉
啓文堂書店
〈調布市〉
真光書店
真光書店 南口店
〈国分寺市〉
三成堂 国分寺店
〈国立市〉
東西書店
増田書店
〈武蔵村山市〉
メディア書店
〈青梅市〉
ブックス・タマ
西友 河辺店
〈八王子市〉
朋隣堂
〈日野市〉
鉄生堂書店 豊田駅前店
啓文堂書店
〈町田市〉
有隣堂 町田店
久美堂
久美堂 小田急店
博文社
文教堂書店 鶴川店
〈多摩市〉
〈まざわ書店 永山店
■埼玉県
〈浦和市〉
須原屋
一清堂 栄和店
〈大宮市〉
新栄堂書店
西友 東大宮店
〈志木市〉
新星堂 志木店
〈新座市〉
タナブックス
〈川越市〉
黒田書店
〈所沢市〉
芳林堂
アシーネ 所沢店
■千葉県
〈千葉市〉
キディランド 千葉店
文久堂 新検見川店
〈市川市〉
アイブックス 合田
弘栄堂書店
〈まざわ本八幡店
青春書店
ブックセンター弘文館
青山書店 南行店
〈船橋市〉
雄峰堂
ときわ書房
ときわ書房 ヨーカ堂店
すばる書房 西船橋店
〈習志野市〉
芳林堂 津田沼店
ブックス津田沼
〈八千代市〉
堀江良文堂 八千代台店
青嵐書房
〈松戸市〉
学友堂
ユーカリ書林
〈柏市〉
新星堂 柏店
〈千葉市〉
中島書店
■神奈川県
〈横浜市〉
有隣堂 伊勢佐木店
有隣堂 トーヨー地下街店
有隣堂 高島屋店
有隣堂 たまプラーザ店
横浜書店
ブックスシーガル
一幸堂
アシーネ 港南台店
天一書房 大倉山店
住吉書房 白根店
東京堂書店 青葉台店
岩下書店 バザール店
青春書店 戸塚店
文華堂 戸塚店
文華堂 アーバン店
中根書店
丸善ブックメイト
福家書店
ブックボックス菊名店
〈横須賀市〉
平坂書房 ウォーク店
〈川崎市〉
有隣堂 川崎店
文学堂
住吉書房 小杉店
大塚書店 百合ケ丘駅ビル店
大塚書店 生田駅ビル店
文教堂書店 溝ノ口店
中の島書店 2号店
〈藤沢市〉
有隣堂 藤沢店
文華堂 湘南台店
静雲堂 ヨーカ堂店
西武 藤沢店
文教堂書店 六会店
〈鎌倉市〉
島森書店
島森書店 大船店
〈茅ケ崎市〉
川上書店 ルミネ店
〈平塚市〉
サクラ書店 紅谷町店
たまる書房 中原店
文教堂書店 四ノ宮店
〈小田原市〉
平井書店
〈相模原市〉
中村書店
文教堂書店 星ケ丘店
〈大和市〉
ブックス・オオトリ
文教堂書店 中央林間店
■愛知県
〈名古屋市〉
三省堂書店 名古屋店
ちくさ正文館 ターミナル店
平和堂書店
青春書店 上飯田店
本まち書店
池下三洋堂
四軒屋三洋堂
日比野泰文堂
文京堂書店
水野書店
岩塚書店
白沢書店
〈春日井市〉
勝川三洋堂
〈小牧市〉
栄進堂書店 小牧店
〈瀬戸市〉
瀬戸ブックセンター
〈津島市〉
泰聖書店
松屋書店
〈半田市〉
朋雲堂
〈西尾市〉
三愛堂書店
〈西春日井郡〉
ブックロード林
〈新田町〉
オカジマ書店
■三重県
〈桑名市〉
新光堂書店
〈四日市市〉
新光堂書店 松本店
■大阪府
〈大阪市〉
紀伊國屋書店 梅田店
大栄書店
旭屋書店 難波店
旭屋書店 アベノ店
ナンバブックセンター
ミナミ書店
駸々堂書店 アベノ店
しなが書店
ルーブル書店
ブックストア談 新大阪店
フミヤ書店
市田書店 我孫子店
宇治書店
〈豊中市〉
豊中文学館 千里中央店
豊中文学館 緑地駅前店
耕文堂書店 豊中店
〈池田市〉
耕文堂書店 石橋店
たいが書房
〈吹田市〉
アシーネ ハンズ店
豊中文学館 南千里店
アサヒ書店
すいせん堂書店
すいせん堂書店 関大店
〈茨木市〉
ミテカ書店
ローレルブックス
豊臣書店
和作屋
〈高槻市〉
コーベブックス 西武高槻店
ブックスまつばら
高槻ブックセンター
田村書店 富田店
田村書店 城西店
〈寝屋川市〉
水嶋書房 寝屋川店
学運堂書店 香里西店
ブックスモトランド
中尾書店 駅前店
〈枚方市〉
水嶋書房 楠葉店
マリン書店 枚方店
エンゼル書房 宮之坂店
ベスト書房
旭屋書店 近鉄店
〈守口市〉
ブックトピア 守口
〈四条畷市〉
ブックスランド スバル
〈柏原市〉
サンクスブックス
〈富田林市〉
ワールド・リーブル
〈堺市〉
東文堂書店
東文堂書店 深井店
広文堂
ブックランドはなだ
松原書店 阪和堺店
天牛堺書店 光明池店
天牛堺書店 泉丘店
白鷺ブックセンター
ブックイン三井
駸々堂書店 パンジョ店
ブックスファミリア
ブックス いづみ
初芝ブックセンター駅前店
〈泉大津市〉
ブックセンター前川
〈岸和田市〉
エアポート21
イワキ岸和田店
〈泉佐野市〉
ブックス パル
〈泉南市〉
戸口書店 駅前店
〈狭山町〉
水嶋書店 金剛店
Books JUMBO
〈太子町〉
ブックスうかいや
■京都府
〈京都市〉
リーブル京都 本店
リーブル京都 円町店
大垣書店
山本堅文堂
葵書房
ブックストア銀林
晃永書房
春琴堂書店
丸山書店
オーム社書店
天龍堂
サン書房
ブックストア談
恵文社
ふたば書房 駅前店
山科書店 駅前店
淀書房
光文堂書店 いずみ店
ブックス新京都
いのしし堂
〈城陽市〉
富士書房
〈田辺町〉
一Q書房
■滋賀県
〈彦根市〉
太田書店
CBワールド藤野店
〈長浜市〉
ザ・ブック
〈近江八幡市〉
本のがんこ堂
〈守山市〉
ブックショップ メモル
■奈良県
〈奈良市〉
啓林堂書店
〈大和郡山市〉
啓林堂書店
■兵庫県
〈神戸市〉
日東館書林
日東館書林 垂水店
流泉書房 パティオ店
岡本書店
ブックス フローレ
りーぶる ともてつ
ブックスまつうら
白川台書店
キタオ書店
〈西宮市〉
豊臣書店
(株)パンピ
〈尼崎市〉
三和書房
さんファイブ宣文堂
イナバブックス
〈姫路市〉
ブックスうかいや飾磨店
〈播磨町〉
書楽堂書店
■広島県
〈広島市〉
紀伊國屋書店 広島店
広文館 金座街店
金正堂
フタバ図書 八木店
中央書店 井口ブックセンター
■福岡県
〈福岡市〉
紀伊國屋書店 福岡店
福岡金文堂 大橋駅店
ブックセンターほんだ
ブックシティ
金修堂書店サンパーク店
〈北九州市〉
金春堂本店
Uブック
■四国
〈高知市〉
百石書店
百石書店 城山店
百石書店 タカス店
〈徳島市〉
アダムと島書房
〈松山市〉
阿部書林 松山南店

別冊ポプコムは
こちらの店でどーぞ

〈別冊ポプコム常備店様へお願い〉万一ご尊名もれの場合は誠に申し訳ございませんが、小学館特販部にご連絡ください。

RCカーぶっちぎりの夏だ。

スーパーマシン大特集

夏休みRCカー完全ガイド

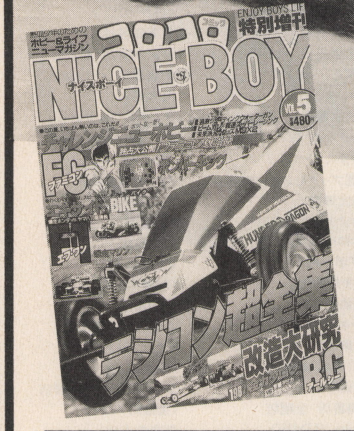
- 〈コロコロオリジナルRC〉ドラゴンシステム完全チャート
- RCオリジ改造大作戦
- RCスクール―アンプ活用術
- 1987年版 RCカー全カタログ

ホビー最前線

- ウォーターガン&ビームガン必中シューティング術
- レーサーミニ四駆公認レース必勝法

エキサイトマシン

- 〈爆走バイク〉ホンダvsヤマハ激走勝負
- 〈スペシャルまんが〉F-1レースがやってくる



少年のためのホビー&ライフ大型グラフ誌

NICE BOY

コロコロコミック スペシャル増刊

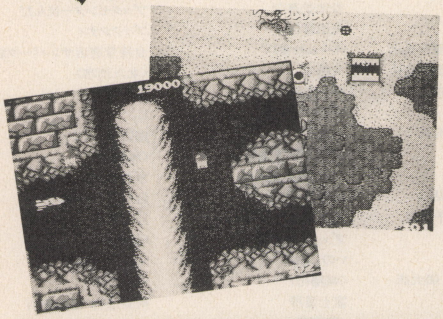
ナイスボーイ 第5号 好評発売中 定価480円 小学館

●ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。

WL ワンダーライフスペシャル 小学館

ガイドブックかた手に "グレートキャラバン"に挑戦だ。

- ステージ別最高得点クリア法
- デカキャラ最短撃破術
- 地上・空中オールキャラ完全紹介
- 2分間必勝法　5分間優勝法



ファミリーコンピュータ

ヘクター'87 完全必勝法

好評発売中 定価390円

"ザ・グレートキャラバン"第3回全国ツインファミコン大会公式ガイドブック

ワンダーライフ ファミコン攻略ブックシリーズ 新刊ぞくぞく登場

ボンバーキング 完全攻略法

8月20日ころ発売 定価390円

水戸黄門 完全攻略法

8月20日ころ発売 定価390円

POPCOM
POWERFUL COMPUTER MAGAZINE

10月号予告

10月号は9日8日ごろ発売。
定価は480円。

ついに登場・ユーザー待望のソフトハウス便利帳！

ソフトハウス全国秘調書

今まで、メッセージフロムソフトハウスとして、ハウス直送の秘情報をお届けし、好評をいただいてきたが、今回はこのスタイルを一新！さらにスマートに、さらにディープに、さらにホットに、ユーザーが知りたいソフトハウスの情報を展開する予定。年末から来年にかけての新作ソフト情報などはぜひこの特集で……。

鉄人ゲーム特集

ゲームトライアスロン3

ゲームトライアスロンは、過去2回、大特集を組んで読者に喜んでいただいたが、今回もふたたび編集のトライアスリートたちが果敢な挑戦を試みる。ジャンルを超えた人気ソフト傑作ソフトがいかなる具合に料理されるか。第3回めもスタイルと技をよりブラッシュアップして、皆さんに楽しんでもらう。

RPG・シミュレーション・アドベンチャー・アクションなど、脳ワクワクのスーパーソフトが華麗なる競演！

～対決8ビット VS 16ビット～

8ビットパソコンに明日はあるか・逆襲編

16ビットに押されっぱなしの8ビットパソコンに果たして生き残る道はあるのか・やはり終局を迎えなければならないか・いや、そんなバカな！8ビットが盛り返すチャンスは必ずやある・というわけで、劣勢に立つ8ビットパソコンを応援する緊急異色特集。

その他10月号では、新B ASIC講座、コンピュータ占いの話、"サイキック・ウォーる"の予定。"新しく登場するキャラ"など、見逃せないぞ。

merci!

（メルシー！）

※タイトル内容は変更することがあります。

POPCOM バックナンバーのご案内

ポプコムのバックナンバーをご希望の方は代金と送料をそえて郵便で下記あて先までお申しこみください。送料は1冊85円です。現在1987年の4月号以降のみ在庫があります。なお到着までに約3週間かかります。切手不可。

あて先
〒101 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館販売㈱ポプコム係 ☎03-230-5747

お 知 ら せ

本誌昭和61年3月号および5月号に掲載した、〝永久保存版 RPGモンスター大辞典〟、〝永久保存版 RPGモンスター大辞典2〟および、昭和61年発行の〝別冊ポプコム RPGモンスター大辞典〟に掲載した、モンスターの図柄およびその解説物のほとんどの著作権は、アメリカ合衆国ウイスコンシン州のTSRインコーポレーテッドが保有しているものです。なお、掲載した解説文は、TSR社のゲームとは関係ありません。

MESSAGE FROM EDITORS

▶カラ梅雨だと騒いだあげく、梅雨明け宣言をしたら、梅雨がもどってきて宣言撤回とか。どーなってんだろう。ところでまた夏休み。ポプコムにかかわってから5回目の夏休みになるわけだが、創刊の年に小学4年生だった長男が、今や中学2年生。親と旅行するのをイヤがる年ごろになってしまった。早くも家庭崩壊か？ それもさみしいから、親の強権を発動し（じつは頼みこんで）、家族旅行につき合わせることにした。多分これが最後の家族旅行になるのだろう。さみしいね。（明）

▶この号の発売日には北アルプスの常念岳、蝶ヶ岳を歩いて松本市に下りてくる予定だ。ようやく2人の読者から問い合わせが来た。フリーライターの林さんをふくめての登山となりそう。集合場所の上高地河童橋にはだれか来るかしら。7月はたいへんいそがしく、日曜ごとに何かのイベントにボランティア。いそがしいのは大好きだ。いそがしさの中で時間を過ごすのに慣れて生活そのものになっているから？ それとも好きなことやってるから？ どっちでもいいけど。次号からBASICによるパソコン入門講座を担当します。（謙）

▶1月に買ったパソコンの新製品は、作動中にたびたびプログラムがプッツンするため、トータルで何十時間分ものデータ入力をパーにしていた。ソフトのほうにバグがあるのかもしれないと思っていたが、6月になってたまりかねて修理センターへ持っていったら、数日して新品になってもどってきた。ちゃんとユーザー登録してあったのに不良品が出まわっているという話は何も聞かされていない。機械は新しくなっても、損した時間は返ってこないぞ、バカヤロー。（義）

▶だれでも買うようなソフトは人から借りるようにして、自分はだれからも借りられないようなソフトばかり集めたら、『遊星からの物体X』であるとか、『イレイザーヘッド』であるとか『リキッドスカイ』であるとか、フィル・コリンズのビデオ・クリップ集であるとか（これはまともだけど）変なソフトばっかりになってしまった。まともなのを買おうと思っていると必ずだれかが持っているからしょーがないのだ。といいつつ、今度は『未来世紀ブラジル』を買おうと思ってたりする（あ、これLDの話です）。（直）

▶いやー、今年は異常な年である。梅雨は、なきに等しく、7月なのにむちゃ暑いし。だがなんといっても異常なのは、阪神タイガースの絶不調である。もう、新聞見るのやだーっ！ もちろんプロ野球ニュースなんて、とっくのむかしに見なくなった。前の晩野球のない日は、安心していられる。掛布は復帰してからは4割とかで、当たりをとりもどしたみたいだけど、とにかくその前にランナーが出てたり、本塁にもどす人がいないとね。バースはいいとして、真弓、岡田がんばれ。（J.D.）

▶この原稿を書いているのは、7月の中旬なのだけど、先月とうって変わり、今月は、どこにも行かなかった。というわけで、忙中閑あり。これが終わったら、遊びに行きます。「山あいの空気はすんでいて」という世界でいきたいのだけど、気になるのは梅雨の空。梅雨明け宣言したあとで、すぐに撤回するなよな、と気象庁に文句もいいたいが、こればかりは、どうしようもない。雨にけむる山水の世界も、またよいのでは、と行く前から思っているのも、なんだか情けない話である。（寿）

▶この夏、最も話題の映画は、やはり『風が吹くとき』であろうか。原作はイギリスの世界的絵本作家であるR・ブリッグズ。核戦争の恐怖が、田舎に住む平凡な老夫婦の日常生活を通して描かれる。この美しい反戦アニメは今や、全世界的注目を集めているらしいが、興味をひくのはフランス。かつて唯一、あの『ザ・デイ・アフター』に冷たい反応を示した国なのだが……。（F）

スタッフ
編集長／安藤明義
技術課長／大藤謙二
編集／古屋健司、小林直樹、佐々木寿彦、馬上恵子、山川勇次
編集協力／池田信一、加藤久人、林義人、桜井哲、島田倫人、南誠、高橋秀樹、堀真由美、大杉コミカ、相羽勝、吉田洋治、大藤貴志
レイアウト／DOMDOM（前嶋昭人、坂本高志、伊丹洋一）、生田泰男、篠原忠彦、素月道生
写真／佐々塚啓介
持田和夫

■POPCOM 9月号／第5巻第9号／昭和62年9月1日発行／毎月1回発行
■編集人 岩渕庄一郎
■編集／㈱新企画社・POPCOM編集部
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル
■☎03(263)6940
■発行人 相賀昌宏 ■発行／小学館 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
■印刷／凸版印刷株式会社 ■定価480円

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	東京	8	十	万	千	百	十	番
						2	0	0

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円

加入者名	株式会社　小学館	料金	払込み	特殊　円
		備考		

払込人住所氏名	※　（郵便番号　　）	受付局日附印	

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	8	十	万	千	百	十	番
						2	0	0

加入者名	株式会社　小学館

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円

払込人住所氏名	※	受付局日附印	
備考			

この用紙で安全確実にお申込みになれます。

▶ご注文、定期予約購読はなるべくお近くの書店をご利用ください。

▶書店へのご注文がご不便の方はこの振替用紙をお使いください。

▶この注文票の指定欄に必要事項をご記入の上お申込み相当分の代金を添えて、お近くの郵便局の窓口へ提出してください。

▶郵便局より発行の「受領証」をもって領収書に代えさせていただきます。領収書必要な方は通信欄にその旨ご記入ください。

▶この払込通知は小社へ届くまで7～10日かかりますのであらかじめご了解ください。

POPCOM(ポプコム)定期購読申込書

□月号より1か年(12冊 5,760円)申し込みます。(送料・荷造当社負担)

お届け先	フリガナ		年齢	1.学生(　　年生) 2.社会人 3.その他(　　)
	お名前		歳	
	〒□□□-□□	☎	性別	男・女
	フリガナ			
	ご住所			
通信欄				

この欄は小学館あての通信にお使いください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　(郵　政　省)

今週も来週もおもしろい番組がぎっしりだ。
これじゃ客の入りも悪いわけだぜ。

ブラウン・カーン団長も読んでいる。
積極的にブラウン管を使いこなす人の情報誌。

TV&VIDEO AIRCHECK MAGAZINE

TeLePAL

2週間分
TV番組表
8/1(土)➡8/14(金)

「テレパル16号」〈好評発売中〉定価200円●小学館

SystemSoft

タクティカル・シミュレーションゲーム〈オーガ〉

OGRE

OGRE is a registered trademark of Steve Jackson Games, Inc.
Original version copyright Origin Systems, Inc. 1986.
This conversion copyright Systemsoft Corp. 1986.
and distribution authorized by Origin Systems, Inc.

ORIGIN SYSTEMS INC.

西暦20××年。敵の巨大なサイバネティック戦闘マシンが、前線を震憾させていた。その名は"OGRE"。全長50mにおよぶボディは厚さ2mを越す倍層カーバイトで装甲され、計り知れない破壊力を秘めているという。防衛軍は、この冷酷な怪物から司令部を守りぬくことができるか——。かのスティーブ・ジャクソン原作による、SFタクティカル・シミュレーションゲーム。OGREが迫る、危機が迫る。

思考回路が、ふるえた。

〈PC-9800シリーズ〉新発売
■PC-9801/E/F/M/U/VF/VM/UV/VX
PC-98XL(ノーマルモード)
■5"-2DD,5"-2HD,3.5"-2DD,3.5"-2HD
●256KB以上のRAMが必要です。
●マウス使用可
定価　6,800円

〈PC-8800シリーズ〉好評発売中
■PC-8801/mkII/SR/TR/FR/MR
PC-8801FH/MH
■5"-2D
●マウス使用可
定価　6,800円

〈X1シリーズ〉好評発売中
■X1/X1turboシリーズ
■5"-2D
●ジョイステック使用可
定価　6,800円

※OGREは、マウス(ジョイステック)を使えば操作性がアップします。

株式会社 システムソフト
営業部:〒810 福岡市中央区渡辺通2丁目4-8小学館ビル　TEL092-714-6236

凸版印刷株式会社・印刷
©Shōgakukan 1987
Printed in Japan　雑誌　18111—9

POPCOM
9月号
通巻第54号　第5巻第9号
昭和62年9月1日発行
(毎月1回1日発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可
発行所　小学館
〒101東京都千代田区一ツ橋2の3の1　振替　東京8-200番
TEL(03)263-6940(編集)　(03)230-5747(販売)
定価四八〇円

ポプコム

POPCOM 9 1987

やっぱり！RPGだよ人生は

小学館